2'95 euros
CANARIAS 3,10 €

BRÜTAL LEGEND
El juego mas jevi del mundo



LA MUERTE EN LOS VIDEOJUEGOS
Historia de La Parca virtual

VERSIÓN 2.0 Nº181
DICIEMBRE 2007 • 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €
GRUPO ZETA
WWW.REVISTAXTREME.COM

PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + GBA + RETRO

SUPERJUEGOS XTREME

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

EXCLUSIVA MUNDIAL

...Y TODOS LOS GHOSTBUSTERS CLÁSICOS

¡Cruzarás los rayos!

LOS CAZAFANTASMAS
EL VIDEOJUEGO



UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
¡Lo comentamos antes que nadie!



SUPER MARIO GALAXY
Análisis a fondo del retorno del mito

SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
CALL OF DUTY 4: M.W. / PS3
TOMB RAIDER ANNIVERSARY / WII
MASS EFFECT / XBOX 360
SYPHON FILTER: DARK MIRROR / PS2
SONIC RIVALS 2 / PSP

+ MASS EFFECT - ASSASSIN'S CREED - CALL OF DUTY 4 - MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO. - ESPECIAL RUMORES...


16+
www.pegi.info
BRAVIA SONY
Siente la alta definición de tus juegos en Blu-Ray con Sony Bravia
UNCHARTEDPS3.COM
"PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. (c) 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
La búsqueda de un tesoro perdido te conducirá a la muerte.
Una pista en el ataúd de Sir Francis Drake pone al cazafortunas Nathan Drake tras el rastro de la leyenda del tesoro El Dorado. Pero la expedición se ha convertido en una trampa mortal: atrapado en una misteriosa isla y capturado por mercenarios, Nathan debe luchar para sobrevivir. Desenterrar los terribles secretos de la isla puede enterrarle a él.
SÓLO PARA PLAYSTATION®3
NAUGHTY DOG
UNCHARTED
EL TESORO DE DRAKE
PLAYSTATION 3
This is living
PLAYSTATION 3



GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah

Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Areso
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López, Francisco J. Caballero, Armando Galván
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Vallejo, Noel Ceballos, Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Omar Álvarez, Teresa Rodríguez (Ed.)
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez

Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Director Editorial y de Expansión de Revistas: Oscar Becerra
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andres (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel. 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel. 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel. 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel. 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel. 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel. 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37 50005 Zaragoza Tel. 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel. 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.schrader@iga.burda.com **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. vwright@l-g-a.com **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. robert@hfga.it **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 eva.twine@igalondon.co.uk **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. Laxe@axmedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. ilimitada@ilimitadapub.com **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 publihel@hellasnet.g **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. Karin.sodersten@interdeco.se **USA:** L.G.A.New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73 derickson@hfmus.com **CANADA.** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 483 03 00 heidisarazen@hotmail.com **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 ivanmontanari@hotmail.com **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 Marzban@mediascope.com **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid.
Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7, Pol. Ind. Cam Ballarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 • Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

SUPERJUEGOS NO SE HACE RESPONSABLE DE LA OPINIÓN DE SUS COLABORADORES EN LOS TRABAJOS PUBLICADOS, NI SE IDENTIFICA NECESARIAMENTE CON LA OPINIÓN DE LOS MISMOS. ASÍ COMO TAMPOCO DE LOS PRODUCTOS Y CONTENIDOS DE LOS MENSAJES PUBLICITARIOS QUE APARECEN EN LA REVISTA, QUE SON EXCLUSIVA RESPONSABILIDAD DE LA EMPRESA ANUNCIADORA.

DISEÑO ORIGINAL: UGO R. SÁNCHEZ

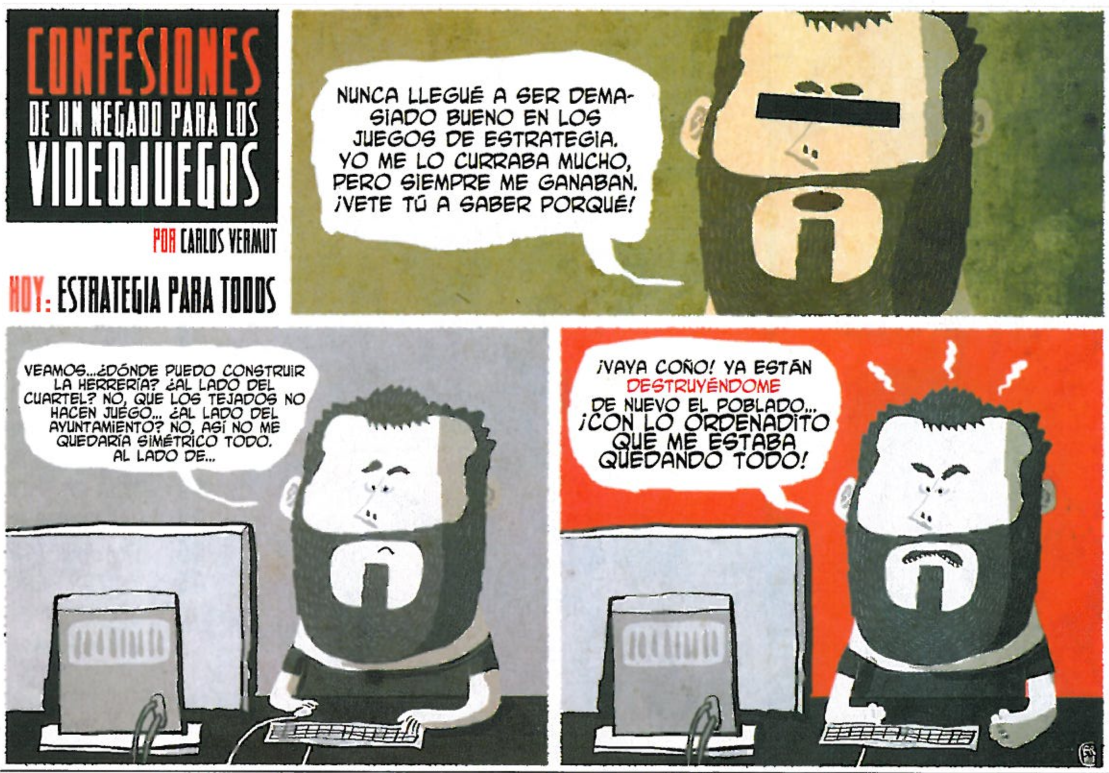
HONESTAMENTE

No negamos que tenemos ciertas aspiraciones de seriedad en **Xtreme**. No solemnidad, pero sí cierta densidad. Sin perder de vista el sentido del humor y el chascarrillo, digamos que artículos como el del mes pasado de política y videojuegos, o este mes acerca del concepto de la muerte en el medio, tienen ciertas intenciones teóricas o analíticas. Nos gusta, sin pasarnos de listos, reflexionar sobre el medio, indagar en sus mecánicas, ofreceros algo más que chupiguays y megagigas.

Y sin embargo, hay otra característica de **Xtreme** que nos encanta, y el número que sostienes en tus manos es la prueba perfecta: absorbemos información por cada poro del cuerpo. Somos ávidos consumidores de cultura pop. **The Elf** está obsesionado con el tecnopop melifluo de los ochenta y los documentales ufológicos. **Nemesis** está dejándose una frondosa melena y a la mínima hace temblar la redacción con atronadoras grabaciones de grandes éxitos de **Black Sabbath**. Yo mismo consumo frenéticamente películas de zombis y clásicos del punk a 660 rpm.

No vivimos encerrados en los juegos, como por desgracia estamos acostumbrados a contemplar a menudo en el medio, con tantos periodistas presumiendo neciamente de que sus únicas referencias para complender las influencias de un título están... en la anterior entrega de su serie. En **Xtreme** nos vuelven locos los videojuegos, pero también la música, los tebeos y el cine. Por eso, nadie mejor que nosotros para un primer vistazo a ***Ghostbusters***, basado en una película indiscutiblemente mítica para la redacción. O a ***Brütal Legend***, que presume de basar su estética en las portadas metálicas más chirriantes de los ochenta. Porque los videojuegos lo son casi todo para **Xtreme**. ***Casi***.

_JOHN TONES



xtreme

SUMARIO



#181
DICIEMBRE
2007

Atentos a este número, viene calentito y cargado con análisis de los mejores títulos para estas Navidades. Super Mario Galaxy, Mass Effect, Assassin's Creed... Y en rigurosa exclusiva mundial un completísimo reportaje con todos los entresijos del videojuego de Los Cazafantasmas. Feliz Navidad.



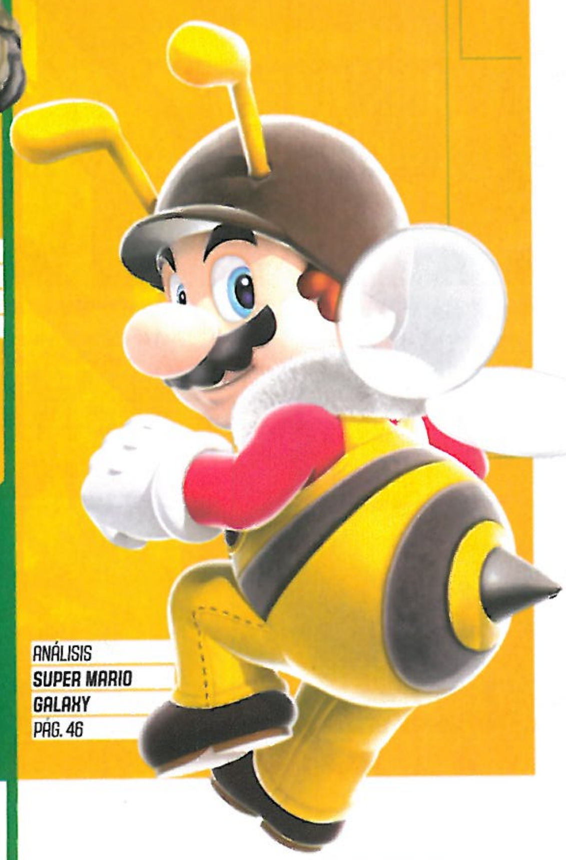






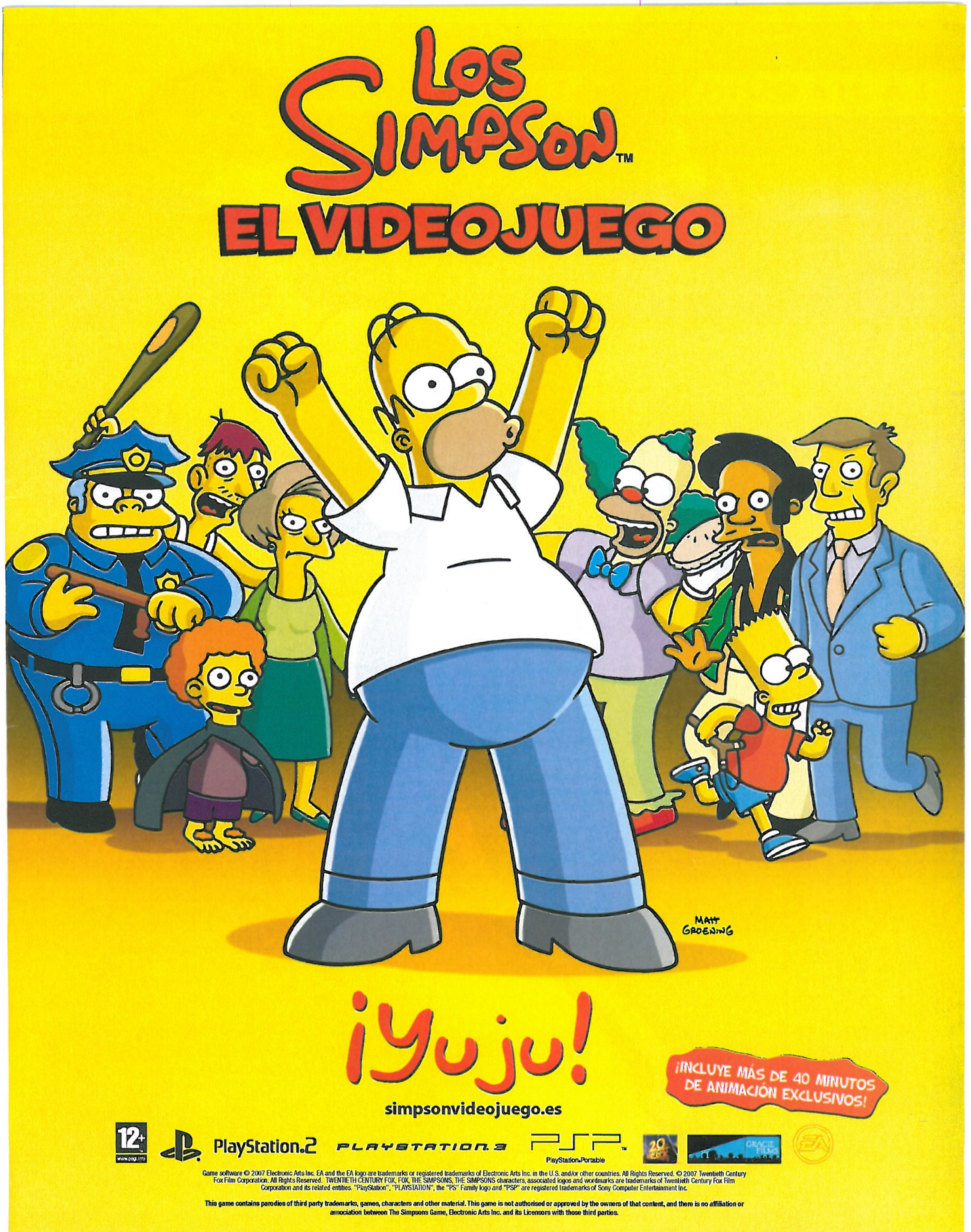


REPORTAJE
LOS CAZAFANTASMAS:
EL VIDEOJUEGO
PÁG. 20



ANÁLISIS
SUPER MARIO
GALAXY
PÁG. 46

SI QUIERES ESTAR A LA ULTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com



LOS SIMPSON™
EL VIDEOJUEGO
MATT GROENING
¡Yuju!
¡INCLUYE MÁS DE 40 MINUTOS DE ANIMACIÓN EXCLUSIVOS!
simpsonvideojuego.es
12+
www.pegi.info
PlayStation.2
PLAYSTATION.3
PSP™
PlayStation.Portable
Game software © 2007 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX, THE SIMPSONS, THE SIMPSONS characters, associated logos and wordmarks are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities. "PlayStation", "PLAYSTATION", the "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
This game contains parodies of third party trademarks, games, characters and other material. This game is not authorised or approved by the owners of that content, and there is no affiliation or association between The Simpsons Game, Electronic Arts Inc. and its Licensors with those third parties.





BIONIC COMMANDO

Reconozcamos que la idea de un remake del infraclásico Bionic Commando de Capcom (ver Máquina del Tiempo - Pasado en nuestra sección Retro) hace que nos hagan chiribitas los ojos, pero el temor también está justificado: es prácticamente imposible que se respete el estilo grotesco y de cartoon del original. El consuelo: en las plataformas actuales, el sistema de balanceo y acceso a niveles de juego elevados gracias al brazo extensible del protagonista puede (y debe) ser infinitamente más complejo. De momento, Capcom ya ha renunciado visiblemente tanto al arrebatador colorismo del original (en favor de un deprimente entorno post-apocalíptico) como a la estructura lineal del primer BC. Esta vez, las ciudades serán entornos completamente abiertos, explorables gracias al versátil brazo biónico.

ASCENSION CITY (AGUDO, ¿EH?) ESTÁ EN RUINAS, Y HABRÁ ZONAS SÓLO ATRAVESABLES CON BALANCEO Y MODIFICANDO LOS DECORADOS CON EL BRAZO. ESPEREMOS QUE ALGO DE BUEN GUSTO OLD-SCHOOL PLATAFORMERO SE HAYA CONSERVADO EN EL REMAKE_







PRESS START

_COORDINAN: CHAIKO Y TONES



xtreme

Nombre: .... Apellidos: ....

Fecha: .... // .... // .... Firma: ....

INSTRUCCIONES

Úsese este formulario como referencia del posible futuro de la industria. Toda la información aquí presente ha sido suministrada por **Surfer Girl** y sus huestes de informantes anónimos. Muchos de ellos pueden haberse confirmado o desmentido en estos momentos, otros lo harán en breve, y otros tal vez caigan en el olvido. Sean fruto de información privilegiada, de obviedades que cualquiera vería a simple vista, o de algún tipo de brujería (en **Xtreme** apostamos por la capacidad de **Surfer Girl** para viajar a través del tiempo), nosotros recomendamos como pasatiempo marcar la casilla correspondiente en cada caso. Para reclamaciones o aclaraciones, diríjanse al blog de **Surfer Girl**: http://softrockhallelujah.blogspot.com

1.- ***Crysis*** llegará a **PS3** y **Xbox 360**, pero no antes de finales de 2008.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

2.- ***Skate*** tendrá una secuela, ***Skate Two***, que se desarrollará fuera de San Vanelona.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

3.- Un nuevo ***Driver*** verá la luz en todas las consolas de nueva generación en 2008.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

4.- La primera consola en recibir un port de ***Spore*** será **Wii**, con Modo On-line incluido.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

5.- **Retro Studios** prepara sendos juegos para **Wii** y **DS**, no relacionados con ***Metroid***.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

6.- **EA UK** prepara un título llamado ***Ninja Reflex*** que promete dar mucha guerra.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

7.- El próximo ***Tony Hawk*** dejará de lado toques arcade para centrarse en el realismo.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

8.- ***Resistance 2***, para **PS3**, cambiará la ambientación británica por Islandia y EEUU.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

9.- **Sony** está trabajando en un software de desarrollo equivalente al **XNA** de **Xbox 360**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

10.- ***Jade Empire II*** podría tener una ambientación que mezcla *steampunk* con mitología china.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

11.- Un nuevo ***Twisted Metal*** podría estar en desarrollo para **PS3**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

12.- ***Skies of Arcadia*** contará con una nueva entrega para **Wii**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

13.- La esperada tercera entrega de ***KOTOR*** ya está siendo desarrollada por **Bioware**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

14.- En unos tres años, **Sony** lanzará un nuevo modelo de **PSP**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

15.- ***Kingdom Hearts III*** aparecerá en **Wii**, y no en **PS3**, en favor de una audiencia más amplia.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

16.- El tan deseado ***Shenmue III*** no entra ni por asomo en los planes de **Sega**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

17.- Las alocadas carreras de ***F-Zero*** llegarán a **Wii** de la mano de **Monster Games**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

18.- Nada menos que tres títulos de ***Wario*** se encuentran en desarrollo.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

19.- ***Test Drive*** contará con una nueva entrega en 2009, en la línea de ***TD Unlimited***.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

20.- Un nuevo juego de ***Zelda*** (no un spin-off) podría aparecer en **Wii** dentro de dos años.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

21.- Una nueva portátil de **Nintendo** verá la luz a finales de 2009.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

22.- ***Beyond good & Evil 2*** ya se encuentra en desarrollo por parte de **UbiSoft Montpellier**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

23.- ***Red Steel 2*** para **Wii** incluirá juego on-line.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

24.- La película de ***Halo*** finalmente será producida por **Warner Brothers**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

25.- ***Gears of War***, la trilogía, se desarrollará por completo en **Xbox 360**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

26.- ***Syphon Filter*** podría regresar a las consolas de sobremesa en 2009, para **PS3**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

27.- ***LEGO Indiana Jones*** se lanzará a la vez que la película, en mayo de 2008.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

28.- ***Forza Motorsport 3*** ya está en desarrollo, con lanzamiento en la primavera de 2009.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

29.- ***Max Payne 3*** será lanzado a mediados de 2008 para **PS3** y **Xbox 360**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

30.- ***Duke Nukem Forever*** aparecerá finalmente en otoño de 2008.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

31.- La cacharrería de ***Burnout*** llegará a **Wii** a lo largo de 2008.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

32.- ***Fight Night 2008***, el juego de boxeo definitivo, aparecerá también en **Wii**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

32.- ***Everquest***, precedente del enfermizo ***World of Warcraft***, llegará a **PS3**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

33.- Los desconocidos **Delirious Games** desarrollarán para **PS3**, **360** y **PC** el juego de la nueva serie de **Tom Hanks** y **Spielberg**, The Pacific.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

34.- **Activision** anunciará próximamente un título para el **Wii Zapper**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

35.- **Factor 5** (***Lair***) podría estar trabajando en un título para **Wii**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

36.- El juego de Perdidos (***Lost: The Game***) apestará tanto como el de ***Alias***.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

37.- **Michael Bay** no dirigirá la película de ***Prince of Persia***, aunque será productor.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐

38.- **UbiSoft** publicará en 2009 ***Soma***, nuevo proyecto de **Human Head** (***Prey***) y **Mark Ecko**.
CONFIRMADO: ☐ **DESMENTIDO:** ☐






38 RUMORE, RUMORE...

REVOLUCIONANDO LA PRENSA DESDE LA BLOGOSFERA

CON EL INOCENTE TÍTULO DE *SURFER GIRL REVIEWS STAR WARS*, UN SIMPLE BLOG ESTÁ DANDO UNA NUEVA VUELTA DE TUERCA A LA PRENSA DEL VIDEO-JUEGO. ¿PERSONAJE PERTENECIENTE A LA INDUSTRIA CAMUFLADO, INTUICIÓN FEMENINA, O ARTES ADIVINATORIAS? HAGAN SUS APUESTAS.



PERO... ¿QUIÉN ES SURFER GIRL?

Una densa neblina en forma de ceros y unos rodea a **Surfer Girl**, convertida (o convertido, ¿quién sabe?) en la *blogger* videojueguil estelar de los últimos meses. Una cosa sí sabemos de **Surfer Girl**: a pesar del título de su blog, *Surfer Girl Reviews Star Wars*, no habla de *Star Wars* ni por asomo, saga que considera aburrida. También sabemos que algunas de sus profecías acaban por convertirse en realidad.

Por lo demás, **Surfer Girl** protege su identidad real y poco se sabe de ella. Afirma ganarse la vida escribiendo para televisión, además de colaborar en **Destructoid**. En diversos foros se especula con su posición en la industria del videojuego, y se ha llegado a pensar que se trata de personajes del calibre de **Jade Raymond**. Especulaciones al margen, **Surfer Girl** se ha convertido en una referencia al destapar en exclusiva noticias de títulos tan sonados como ***Brütal Legend***, ***Prince of Persia 4*** o ***L.A. Noire***, anticipándose a los medios profesionales y creando no poco malestar en algunos de ellos, que le han dedicado numerosos improperios que ella misma contesta desde su blog. De momento se niega a revelar su auténtica identidad, y al margen de la ya mencionada colaboración con **Destructoid**, ha insinuado que parte de su trabajo podría permitirle desarrollar juegos, por lo que realmente podría tratarse de una profesional de la industria del videojuego en el lado de los desarrolladores. También ha desvelado que sus estudios estuvieron orientados hacia el periodismo, así como sus ansias de llegar a escribir novelas, lo cual lleva a especular con una posición en el lado artístico más que en el técnico. Lo que sí es cierto es que cuenta con numerosos contactos dentro de casi cada compañía existente que le proporcionan chivatazos. Aunque, como ella misma dice, nunca ha revelado nada que fuese un secreto industrial.

BREVES

THE HOUSE OF THE DEAD

Años atrás vio la luz en la primera Xbox un atractivo juego exclusivo: House of the Dead III, con House of the Dead II completo como extra desbloqueable. Esa joya para cualquier fan de lo zombie verá la luz la próxima primavera en Wii, sacándole el máximo partido al Wii Zapper con seis modos de juego, incluyendo el imprescindible Modo Cooperativo.



DRAGONBALL Z, AL CINE

Desde que Akira Toriyama diese carpetazo a la serie, la llama de DragonBall ha permanecido encendida en los videojuegos. Ahora se confirma que James Wong (El Único) será su director, Justin Chatwing dará vida a Goku, James Marsters a Piccolo y nada menos que Stephen Chow (Shaolin Soccer, Kung Fu Hustle) producirá. ¿Cabe esperar un juego de la película?



HALO 3 CONTINÚA

Gracias a las bonbades del sistema de distribución digital de Xbox 360, Halo 3 recibirá en breve un pack de mapas que expandirán las ya de por sí asombrosas capacidades de su Modo On-line. Por apenas 800 micropuntos los jugadores de todo el mundo podrán pegarse tiros en tres nuevos niveles multijugador. Para los más pacientes o tacaños, esos niveles serán gratuitos en primavera de 2008.



MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

LOS PROBLEMAS DE UNA IDEOLOGÍA

No sabía si sorprenderme o no ante la reacción que en la redacción de **Xtreme** suscitaron mis dudas acerca de la moralidad de un juego como ***Call of Duty 4***, al que políticamente podríamos calificar, como mínimo, de conflictiva (dejémoslo ahí: no es la intención de esta columna matizar las implicaciones políticas del juego de **Activision**; es una cuestión que, además, fue ampliamente discutida en el reportaje *Videojuegos y Política* de **Xtreme180**). En un momento dado me atreví a calificar la violencia de ***Call of Duty 4*** de genuinamente peligrosa, y rápidamente dos redactores saltaron bramando que a alguien como yo, que había defendido apasionadamente los excesos hiperviolentos de juegos como ***Manhunt 2***, no estaba en posición moral para quejarse de nada.

Mis dudas acerca de la violencia presente en ***Call of Duty 4*** (y acerca del que, desde luego, estoy muy lejos de sugerir que se prohíba su distribución, y no miro a nadie) no son relativas a la intensidad de la violencia que presenta: en ese sentido está muy lejos del propio ***Manhunt 2*** o incluso de simulaciones bélicas más o menos fantasiosas, como ***Gears of War***. **Mis problemas con COD4 van más hacia el planteamiento violento de un mensaje político igualmente agresivo.**

Ojo: es un tema muy complejo, y no sin razón, mis compañeros subrayaron que habría que revisar el contenido político, y juzgarlo en consecuencia, de todos los juegos ambientados en la II Guerra Mundial y de la imposibilidad de hacer el papel de nazis. ¿Se trata de corrección política o de higiene mental?

Lo que sí tengo claro es que hay que hablar del tema, y cuanto más mejor: me gustaría encontrarme con algún periodista del sector que se implicara en este sentido, aunque no necesariamente en el mismo análisis en el que se glosan los magnificientes detalles gráficos y jugables del juego, que también me parece perfecto. Pero cuando yo defendí la violencia gráfica y (esta sí) inofensiva de ***Manhunt 2***, lo hice sin titubeos y con todas las consecuencias. Ahora, el que quiera peces... que se moje el culo.







SIN RESPETO Nero no dudará en partirse la cara con el mismísimo Dante.

DEVIL MAY CRY 4

LA MÍTICA SAGA DE CAPCOM DESEMBARCA EN PS3 Y XBOX 360 CON SU CUARTA ENTREGA

EXCLUSIVA xtreme



Hemos tenido la oportunidad de jugar con cuatro niveles de lo que será el nuevo *Devil May Cry* y todavía nos duelen los dedos. Aunque **Capcom** asegura que ha hecho todo lo posible por facilitar el camino a nuevos jugadores, esta cuarta parte continúa con su tradicional grado de dificultad y presenta un plantel de *final bosses* de los que hacen época. Al conocido Berial (el descomunal ser de fuego), se unen White Knight, un demoledor cruce entre un ángel y un caballero con armadura, y Echidna, un imponente dragón cuya lengua se transforma en una fiera damisela. Todo esto sin olvidarse de los marionetescos enemigos, que sufren una notable mejora en su diseño con el paso a la alta definición.

La fecha prevista para la llegada de Dante será febrero de 2008, esta vez acompañado por un nuevo protagonista, Nero. Este joven matademonios posee un brazo muy especial, el Devil Bringer, que le permite realizar devastadores combos que puede combinar con otras armas para bien del espectáculo.

DEVIL MAY CRY 4 LLEGARÁ A LAS TIENDAS ESPAÑOLAS EN FEBRERO DE 2008

_Adonias

SOUND TEST. GEARS OF WAR



«Somos Epic Games y estamos creando una banda sonora épica para el juego». Así de tajantemente respondía Cliff Bleszinski, diseñador jefe de Epic Games, cuando en junio de 2006 se le preguntaba por la partitura que Kevin Riepl estaba componiendo para *Gears of War*.

Riepl trabajó sobre el concepto de la «belleza destruida» presente en los decorados del juego, mancillando la maravillosa música orquestal que escribió inicialmente con sonidos sintéticos tratados electrónicamente (golpes, impactos, explosiones). Crear música destinada a ser interpretada por una orquesta real permitió al joven compositor no sólo aportar calidez y humanidad a una partitura repleta de matices y construida prácticamente en su totalidad en base a inteligentes variaciones del brillante tema principal; además, consigue transmitir al jugador una permanente sensación de urgencia que hace aún más vibrante el juego, utilizando para ello sonidos tétricos y tenebrosos, una amplia sección de cuerda y mucha, mucha percusión.



Precio de descarga: Videojuego 2D, 3 € (3.48€ IVA incluido); Videojuego 3D, 4€ (4.64€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0.50€ (0.58€ IVA incluido)/5MB. Tarifas válidas en Península y Baleares. Infórmate de los precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es o en tu Tienda Vodafone.

PRESS START



CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

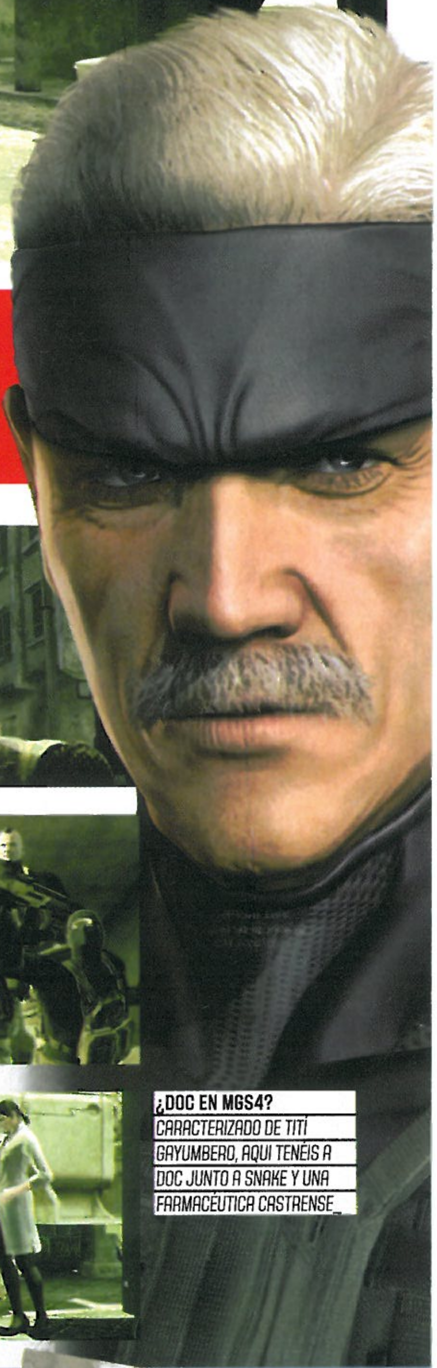
NO TE MUERAS EN MI PORTAL

Ya no me queda sarcasmo en la sangre: En la industria del ocio, incluyendo cualquier formato y lenguaje, el mejor objeto a la venta al día de hoy es la ***Orange Box***. Amo a **Valve**, adoro todo lo que rodea el esplendoroso universo de ***Half-Life***. Y estoy particularente enamorado de ***Portal***.

Desde su giro sorpresa, entre el *Informe de Futurología* de **Stanislaw Lem** y la revelación más lóbrega de *Lost*, hasta su histórico desenlace musical, sentí que, por primera vez, delante de mis ojos, un discurso firme en forma de videojuego me miraba cara a cara, sin necesidad de hacer reverencias a ese niño que la industria sigue empeñada en creer que conservamos vivo y saltarín en nuestro interior. Por una vez, la relación entre el nosotros y nuestro antagonista (¿antagonista en un juego de *puzzles*?) no está fundamentada en el arquetipo del bien contra el mal, tan útil para los escritores perezosos, sino en otro igual de elemental, pero imprevisto. Les doy una pista: ¿y si las fichas del ***Tetris*** pudiesen romper el fondo del pozo?

Por una vez, un juego sin elementos sexuales (o de un femenino solitario), sin violencia (aquí hay trampa) y descontextualizado, no significa un juego abstracto. Por una vez, adulto significa «maduro». Hablo de esa madurez que no huye ni del horror existencial, ni el aliento poético perverso que envuelve a la tarta y a la incineradora. Señores, con ustedes, la Ciencia Ficción.





METAL GEAR SOLID 4

SE ACABARON LOS RUMORES Y LOS PANTALLAZOS... HEMOS JUGADO POR FIN A MGS4 Y ES CANELA FINA

Antes de que vengáis en masa a la redacción, armados con hachas y antorchas, es preciso aclarar que lo que hemos jugado es la Trial Version, una demo, por cortesía de **Konami España**. Una primera toma de contacto con las nuevas habilidades de Solid Snake, como el aura que le indica por dónde está el peligro, o el efectivo traje OctoCamo, que le permite mimetizarse con el entorno. Utilizamos armas, realizamos ataques CQC, y recibimos de «manos» de Metal Gear MkII (el pequeño asistente de Snake) el Solid Eye, un visor parecido a un parche, que potenció nuestro campo de visión. El fragor del combate disparó el nuevo medidor de estrés, aunque la emoción del combate no fue nada en comparación con el reencuentro con Meryl, que nos puso la carne de gallina. Desgraciadamente, para saber más, habrá que esperar a abril de 2008...









¿DOC EN MGS4?
CARACTERIZADO DE TITÍ GAYUMBERO, AQUÍ TENÉIS A DOC JUNTO A SNAKE Y UNA FARMACÉUTICA CASTRENSE_

_Nacho Vigalondo y eunice szpillman

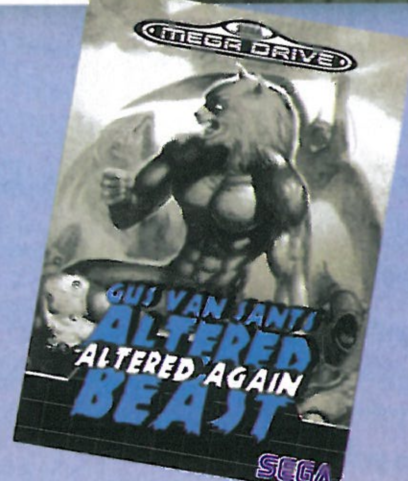
JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. GUS VAN SANT'S ALTERED BEAST - ALTERED AGAIN

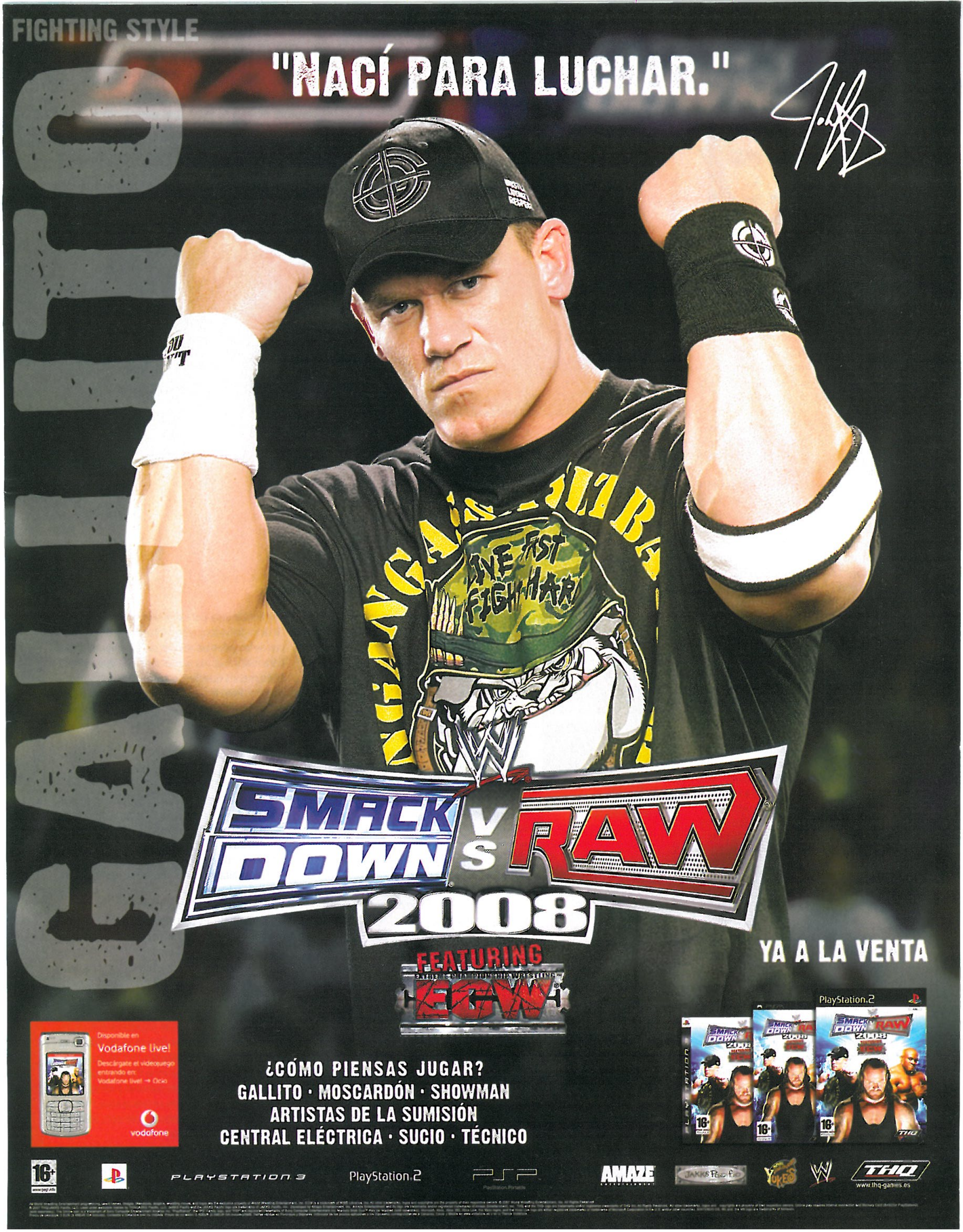
_GÉNERO REREMAKE
_COMPAÑÍA TOOMUCHFACE
_JUGADORES DOS
_GÉNERO HASTA CUÁNDO DURARÁ ESTE CHISTE

Si el mes pasado les hablaba de las bondades de ***Gus Van Sant's Altered Beast***, ahora le llega el turno al veloz *remake* del *remake*: ***Gus Van Sant's Altered Beast - Altered Again***. ¿Qué tiene de más o de menos esta nueva versión del popular juego de Sega?

De entrada, ya no nos encontramos en un universo mitológico de aroma grecolatino, sino en un entorno actual, en el que viajamos de país en país, visitando parajes reconocibles de la geografía mundial. Ya no somos hipermusculados hombres-lobo, sino niños con salacof. En vez de luchar contra criaturas del Hades, disparamos a gigantescas esferas que no dejan de rebotar contra el suelo. De hecho, a veces podríamos pensar que ***Gus Van Sant's Altered Beast - Altered Again*** no es más que una repetición del popular ***Pang***. Menos mal que la portada nos evita la confusión.

GLOBAL
8,9




FIGHTING STYLE
GALLITO
"NACÍ PARA LUCHAR."
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING ECW
YA A LA VENTA
Disponible en
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en:
Vodafone live! → Ocio
vodafone
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
PlayStation 2
16+
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es

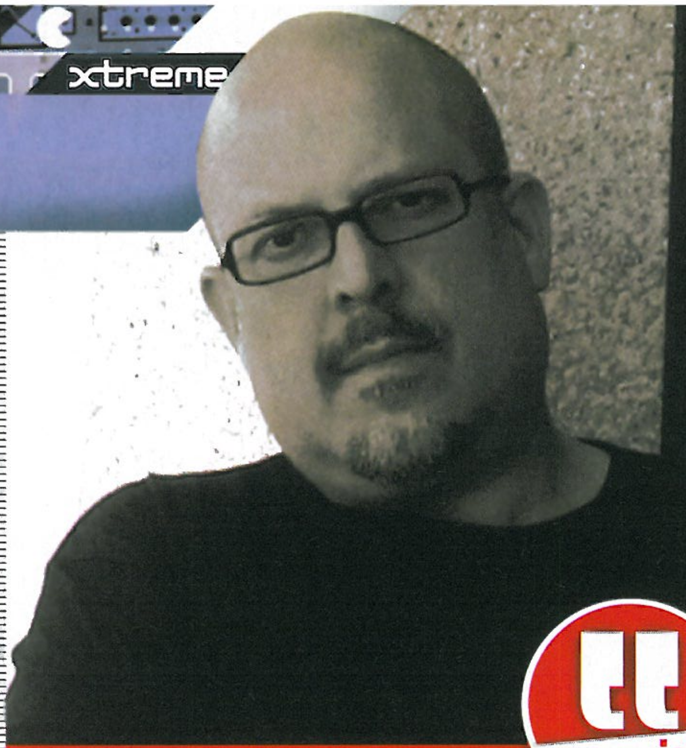


THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

OBSOLESCENCIA PROGRAMADA

Hace tiempo me hablaron de este concepto rimbombante, pero ahora he comenzado a tomármelo en serio. Según la teoría de la «obsolescencia programada», desde la nevera al ordenador, pasando por el iPod, la cafetera y hasta el más humilde mechero, todo diseño industrial incluye no sólo una estimación de la vida media del aparato y de sus diferentes piezas, sino artimañas, técnicas y estrategias concretas para que la cosa, al cabo de un tiempo, se rompa. Todo cuanto nos rodea estaría diseñado para caerse a pedazos. Diseñar un aparato indestructible, o simplemente de longevidad elevada, es un suicidio industrial.

La teoría, presumo, mezcla certezas evidentes con la mitología conspiracionista del perfecto duermemozas de barra de bar. Pero lo cierto es que, desde que **Microsoft** decidió sacar al mercado un huevo frito con forma de consola, cada vez estoy más tentado a creérmelo todo. **Los errores de diseño de la Xbox 360, con una GPU embutida bajo una unidad lectora que impide toda refrigeración, parecen tan garrafales que sólo pueden entenderse como una aplicación excesiva de las leyes de obsolescencia programada.** A alguien se le fue la mano, y nació la única consola con fecha de caducidad de la historia. La extensión de garantía a 3 años adoptada por **Microsoft** es loable, sí, pero también es la mayor bajada de pantalones que se ha visto en esta industria. Pero más asombrosa aún es la reacción de muchos usuarios. Lejos de presentarse con su tostadora blanca en el vertedero más cercano, los hay que ya van por su segunda y tercera **360**. ¡Qué gran negocio! Y lo cierto es que actualmente hay tantos modelos donde elegir que resulta (casi) comprensible. Y si nos vamos al mercado de segunda mano, versiones baneadas y no baneadas, modificadas y vírgenes, habiendo pasado por el SAT o con la explosión térmica inminente. Ante semejante panorama, permitan que corra a abrazarme a mi PC.



JESÚS PALACIOS
ESCRITOR Y PERIODISTA, AUTOR DE «JUEGOS MORTALES»

entrevista

«LA CENSURA NUNCA ES EFICAZ»

EL AUTOR OPINA SOBRE LA SUPUESTA POLÉMICA DE LA VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS _BURGUNDY



JUEGOS MORTALES
El último libro de Jesús Palacios analiza la relación entre algunos de los crímenes más terribles de nuestra crónica negra y su supuesta relación con la violencia en el cine, la música, el rol o los videojuegos. Un lúcido estudio sobre el estado de desconfianza en el que nos han sumido los mass media.

P: ¿ Qué tienen los videojuegos, que son capaces de unir a conservadores y liberales en una cruzada contra ellos?

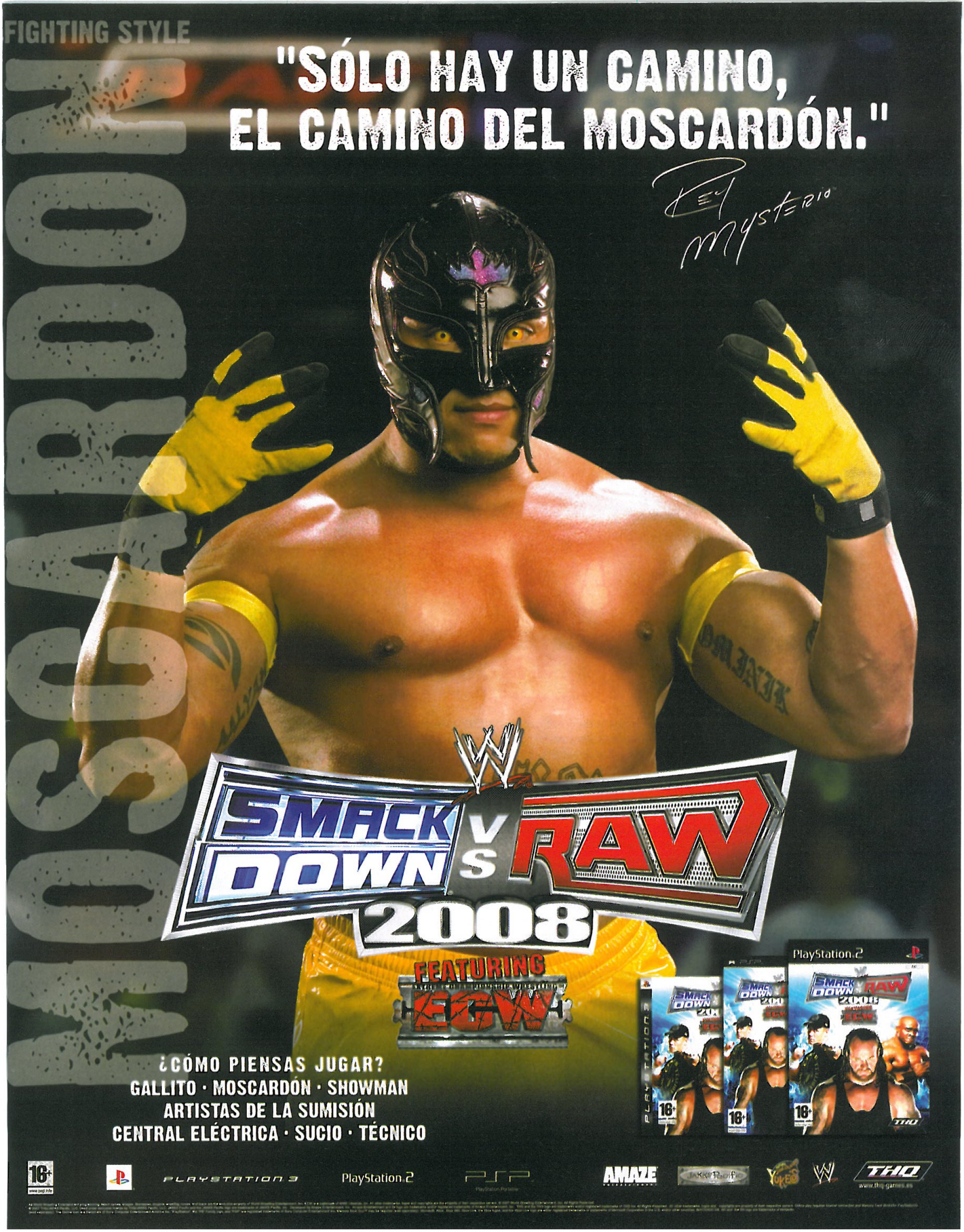
R: Principalmente, que se trata de un fenómeno netamente moderno y hasta postmoderno, relacionado especialmente, al menos en principio, con la cultura adolescente y juvenil... Y por tanto, esotérico y hasta incomprensible para muchos de quienes se consideran árbitros y jueces de nuestra sociedad, sean del signo político o ideológico que sean. Las generaciones que no están familiarizadas con los videojuegos, los miran sin ver, etiquetándolos de inmediato como algo perverso y negativo, simplemente por incomprensión e ignorancia. Quizá también por miedo a un nuevo paradigma cultural que desafía su estatus y al que son ajenos por completo. Ven en ellos un reflejo de su propia inseguridad ante una nueva cultura visual y virtual con la que no están familiarizados. Y ese miedo deviene en violenta oposición y satanización.

P: ¿ Crees que su mayor nivel de interactividad los convierte en un chivo expiatorio más fácil cuando se produce un crimen como el de Columbine?

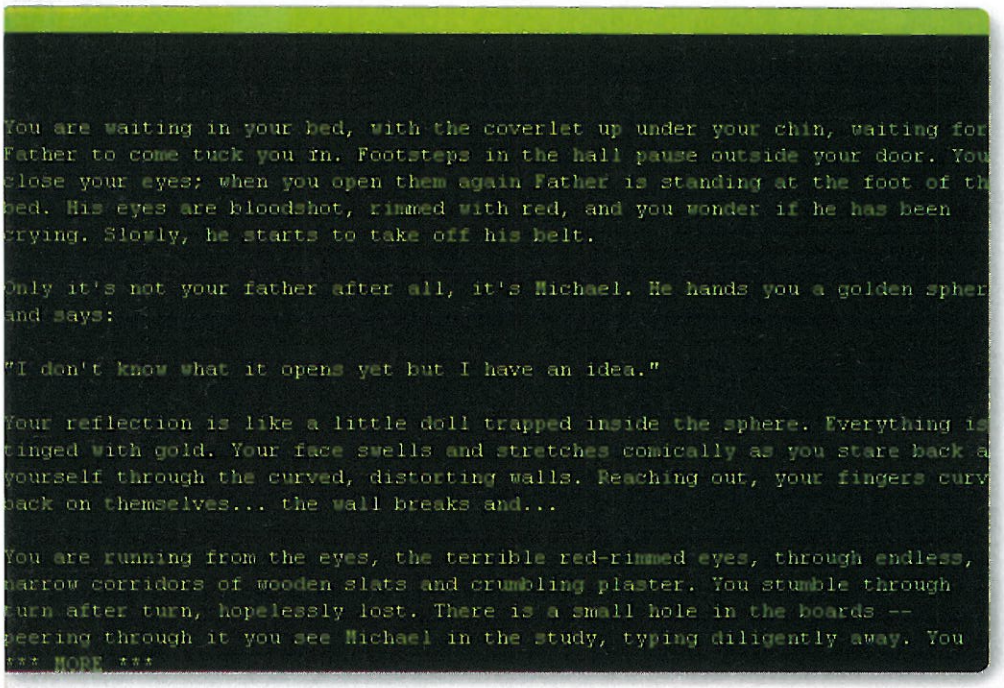
R: Creo que la interactividad de los videojuegos incrementa la facilidad con la que el falso tópico de que la violencia vicaria o ficticia genera violencia real sale a la luz, cada vez que ocurre una tragedia de esas características... Pero no creo que esto sea necesariamente cierto. De hecho, pienso que la interactividad aumenta el potencial catártico de la experiencia, y su virtualidad libera mucho más eficazmente la agresividad del jugador, agotándola, por así decirlo, dentro del marco ficticio del videojuego. Naturalmente, los críticos de los videojuegos utilizan esa interactividad para reafirmar sus acusaciones de que se trata poco menos que de programas que «enseñan a matar». Pero lo cierto es que eso se dijo siempre, también, del cine violento, la literatura policiaca, la pornografía.

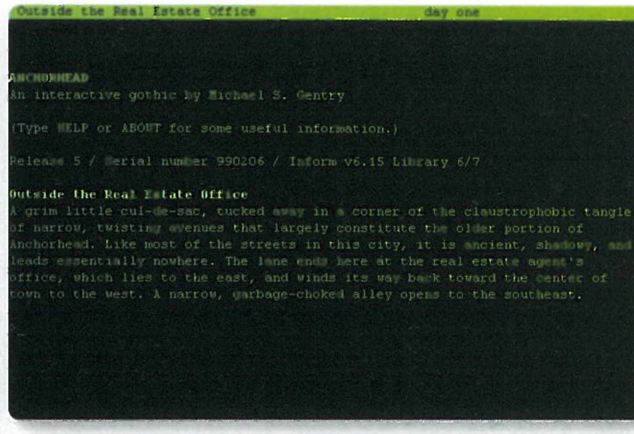
P: ¿Cuál es tu opinión sobre la polémica prohibición que ha sufrido el videojuego de Rockstar *Manhunt 2*?

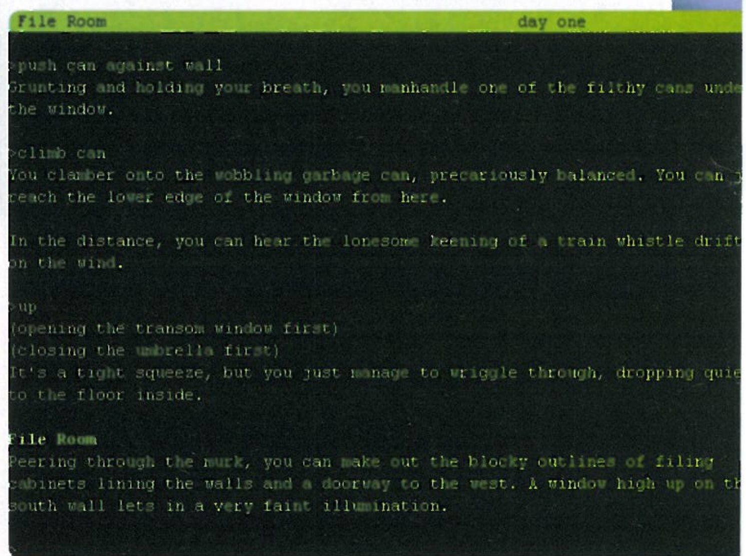
R: Como sobre todas las prohibiciones en el terreno de la creación estética, cultural o del mundo del espectáculo, contraria. No creo que sea eficaz en ningún sentido, y solo me causa cierta perversa satisfacción saber que a partir de su prohibición habrá mucho más interés y morbo por hacerse con copias ilegales o distintas versiones de ***Manhunt 2*** que si no hubiera sido prohibido. Es una lección que las «autoridades» nunca aprenden, hasta el punto de que a veces parece que quisieran, en realidad, promocionar el producto que persiguen. Los censores son, parafraseando a **Cronenberg**, las únicas personas que confunden realidad y fantasía y no están en un psiquiátrico. Personalmente, creo que la inmensa mayoría de jugadores distinguen perfectamente la violencia virtual de ***Manhunt 2*** de cualquier manifestación real de la misma, y soy partidario de que en la ficción podamos matar a quién queramos: nuestros padres, inmigrantes ilegales, mujeres embarazadas, funcionarios del Estado, skinheads neonazis, ballenas azules... o al mismo Dios.


FIGHTING STYLE
MOSCARDÓN
"SÓLO HAY UN CAMINO,
EL CAMINO DEL MOSCARDÓN."
Rey Mysterio
SMACK DOWN VS RAW
2008
FEATURING
ECW
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
PlayStation 2
16+
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
AMAZE
THQ
www.thq-games.es

Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_







ANCHORHEAD

FICCIÓN INTERACTIVA BASADA EN LA MITOLOGÍA IMPÍA DEL NUNCA SUFICIENTEMENTE REIVINDICADO H.P. LOVECRAFT _STAN BY

La Ficción Interactiva (IF para los angloparlantes, aventuras conversacionales para nosotros) está lejos de estar muerta. Bueno, quizá no tanto como lejos, pero aún respira con cierta lozanía. Prueba de ello son los **Premios XYZZY**, que se entregan cada año desde 1996 a los mejores juegos conversacionales, o la **Interactive Fiction Competition**, activa desde 1995 y que entrega también un premio anual.

Dentro de la comunidad de aficionados y programadores de ficción interactiva, ***Anchorhead***, la aventura creada por **Michael S. Gentry** en 1998, disfruta de un lugar especial, y aún hoy se la considera como una de las grandes obras de este género. No en vano ganó el mismo año de su publicación el **XYZZY** a Mejor Ambientación y estuvo nominado en todas las categorías de aquella edición.

A nosotros nos entra por el ojo ya desde el momento en que se basa, aunque sea un poco por encima, en los Mitos de Cthulhu. La historia gira en torno a Michael, un joven que hereda una casa de una rama de su familia desconocida, los Verlac. La herencia le lleva a mudarse junto a su mujer (a quien el jugador interpreta) a Anchorhead, un ciudad de provincias de la Costa Este americana. A los pocos minutos de juego aparecen nombres que situan al Anchorhead en el universo de **H.P. Lovecraft**: Arkham, el rio Miskaton... Todo comienza a enrarecerse conforme Michael se encierra en su investigación (le han otorgado una plaza en la Miskaton University) y el jugador comienza a averiguar secretos inquietantes de los Verlac.

El juego se divide en varios días, y hacia el final tendremos límites al número de acciones disponibles. Y, lo más importante, ***Anchorhead*** presenta una prosa envidiable: está condenadamente bien escrito, y con un estilo cercano al propio **Lovecraft**. Gentry, además, demuestra saber lo que se hace al construir cada párrafo, cada pista, cada línea de comando, algunas de ellas de cierta complejidad, y siempre libres de bugs ortográficos. En resumen, tradiciones familiares desviadas, mansiones amenazantes, cometas y Antiguos en una pieza de prosa interactiva más que recomendable.

_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR **MICHAEL S. GENTRY**
_GÉNERO **CONVERSACIONAL**
_PRECIO **0$**
_WEB **HTTP://WWW.WURB.COM/IF/GAME/17.HTML**

ES GRATIS. THE VISITOR



Zeebarf es un ilustrador y animador canadiense que, antes de emigrar a la televisión, se dedicó a publicar tiras y animaciones en flash desde su web, Zeebarf.com. Allí puede encontrarse este pequeño juego en flash protagonizado por una entrañable y evisicerante larva venida del espacio. Se trata de una pequeña aventura de apuntar y pinchar, donde lo máximo que se exige del jugador es que encuentre los puntos interactivos de cada escenario y el orden en que debe actuar sobre cada uno. Pero nos ha conquistado con su escatológico y, a la vez, referencial sentido del humor, sus chistes con los orificios animales menos agradables y sus explosiones cárnicas tan de la sci-fi más guarrindonga.

http://www.zeebarf.com/visitor.htm


motoGP
MotoGP 07
SIENTE LA VELOCIDAD
PlayStation 2
www.playmotogp.com
CAPCOM
capcom-europe.com
©CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED. MotoGP TM and © 2007 Dorna Sports, S.L. Used under license. All rights reserved. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.







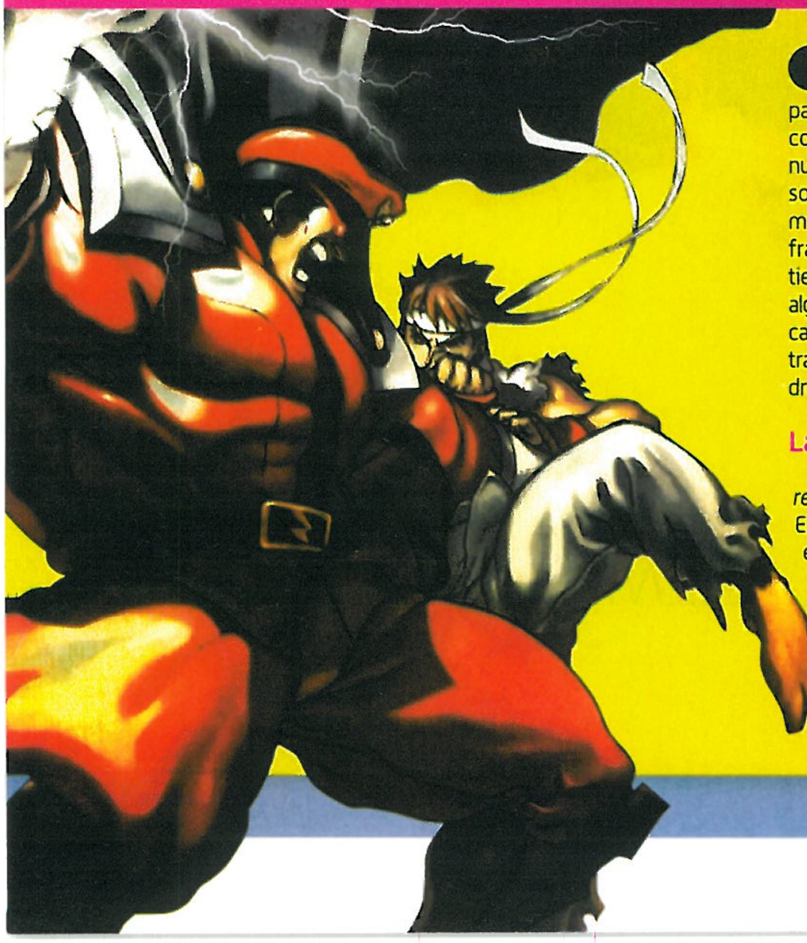
LA RECOMPENSA DEL HÁBIL Los endings se están redibujando, pero no cambiarán ni el texto ni la composición o sucesión de las imágenes, respetando plenamente los originales. Especialmente pensado para los quisquillosos.

TRABAJO ARTESANAL Se están revisando tanto los personajes como los escenarios originales. En este escenario, destacamos el difuso concepto de proporción que tiene Capcom.

EL REGRESO DE LA LUCHA

STREET FIGHTER PARECE VOLVER PARA QUEDARSE. ¿LOGRARÁN REVITALIZAR ESTE GÉNERO EN DECADENCIA?

_EL HOMBRE ELEFANTE



Super Mario Bros., *Street Fighter* o *GTA* son sagas de videojuegos que han sobrepasado todo tipo de barreras culturales y han conseguido afincarse en lo más profundo de nuestra cultura popular. Por desgracia, el éxito social de *Street Fighter* ha ido decayendo a medida que el videojuego evolucionaba, y la franquicia nunca supo lograr adaptarse a los tiempos modernos (**Capcom** nos demostró con algunos infames despropósitos que SF sólo tenía cabida en la sagrada bidimensionalidad). Ahora, tras años de espera y sufrimiento, los fans tendremos a la saga de vuelta por partida doble.

La restauración

El primer título que nos compete es un *remake* del mesiánico ***Street Fighter II Turbo***. El juego supone una revitalización del original evitando la mutilación gratuita. Para ello se han redibujado los *sprites* sobre los originales para adaptarlos a la generación de la imagen HD. En vez de imitar el estilo original han preferido darle un aspecto más conforme a los tiempos actuales, basándose en el comic yanqui de **UDON**, alejado de los diseños clásicos. Los desarrolladores **Backbone** ha desestimado utilizar animación estilo marioneta (dónde varios elementos se mueven de forma independiente) centrándose simplemente en adaptar los *sprites* originales sin ni siquiera crear nuevas animaciones de tránsito para no desvirtuar la jugabilidad original (incluso por esta razón, en un principio se desechó la idea de *ratio* de pantalla panorámico). Los escenarios también están sufriendo un lavado de cara a gran escala.

Por ahora, sólo se ha visto el escenario de Ken y M.Byson (Balrog para los puristas) y tenemos que añadir que han tenido un ligero despiste en las proporciones. La banda sonora será original aunque tendremos la opción de escuchar las composiciones clásicas. Los famosos logros de la versión de **Xbox 360** (auténtica perdición para muchos) han sido escogidos entre las miles de propuestas enviadas por los fans. Estos prometen complejidad y llegar a un nivel de altísima dificultad, asegurando cotas prácticamente imposibles. Se ha confirmado que tendrá Modo Vs. *on-line* y *Backbone* han prometido que estará mejor optimizado que el *port* ya publicado en **Xbox Live**. Menos mal, porque el juego no iba precisamente fluido. Parece que nuestras plegarias han sido escuchadas.

De momento, la opción de compra tanto para la versión de **Playstation 3** como la de **Xbox 360** será mediante descarga prepago,

AUNQUE EN TÉRMINOS VISUALES SF2HD HAYA SUFRIDO UN GRAN LAVADO DE CARA, SU JUGABILIDADA PERMANECERÁ INTACTA



ESPERADO RETORNO Existe gran incertidumbre sobre el rumbo que tomará la saga Street Fighter a partir de ahora. Todo el mundo se pregunta si Capcom logrará redefinir el género o fracasar con otra torpe salida en falso. Creemos que la trilogía Street Fighter EX ya fue sificiente castigo para los seguidores.







NUEVOS VIEJOS TIEMPOS Adaptación ideada especialmente para los nuevos pantallones HD_







aunque el interés de los fans y su fetichismo exacerbado ha llevado a la compañía a plantearse la posibilidad de venta en soporte físico. Pronto saldremos de dudas, ya que el *remake* se espera para principios del 2008.

Cuatro

El pasado octubre, Capcom desveló en el **Capcom Gamer's Day** diversas novedades (como la vuelta de *Bionic Comando*), entre las que se encontraba el lanzamiento del esperadísimo ***Street Fighter IV***. Desde que en 1997 se lanzase su espléndida tercera entrega, la saga parecía ir sin rumbo fijo, e imaginar una cuarta parte para la serie empezaba a ser poco menos que una utopía. Pocos detalles se saben aún, a excepción, claro, del espectacular *trailer* que **Capcom** nos ha regalado.

Superlativo en lo artístico, el vídeo muestra el clásico combate entre Ryu y Ken coreografiado con gran gusto, envuelto en un aspecto gráfico muy contemporáneo (a algún que otro enteradillo le recordará al videoclip de **Gnarls Barkley** *Crazy*). El vídeo es tan bello como misterioso, ya que se mezclan juegos visuales de tintas chinas, renders 3D y planos que imitan el combate 2D clásico. Todo indica, de momento, que su aspecto será tridimensional (posiblemente una técnica de *cel-shading* avanzada) y jugabilidad clásica de tipo bidimensional o inspirada en ella, aunque claro, éstas son simplemente las especulaciones más aceptadas. Probablemente su mecánica aun sea un misterio, incluso dentro de la propia **Capcom**. Por otra parte, si lograsen alcanzar algo que se acercara mínimamente a la increíble dinámica y belleza del trailer, podemos ir conformándonos.

Paradojas de la vida, la saga *Street Fighter* fue perdiendo adeptos en Japón, y dada por otra parte la alta popularidad de la franquicia en América, **Capcom** decidió vender los derechos a su división USA. Sin embargo, para esta versión, los derechos se han cedido de nuevo a Japón con el fin de que el juego se desarrolle en su país natal. El título, de momento, no tiene plataformas confirmadas ni formato. Su desarrollo está en preproducción, y según la propia **Capcom**, no estará listo por lo menos hasta finales del año que viene.



LOS CAZAFANTASMAS

THE VIDEO GAME

ENTENDÁMONOS: EL GRADO DE FANATISMO QUE PROFESA EL ABAJO FIRMANTE HACIA LA PELÍCULA DE IVAN REITMAN DE 1984 SUPERA CUALQUIER LÍMITE RAZONABLE

_JOHN TONES

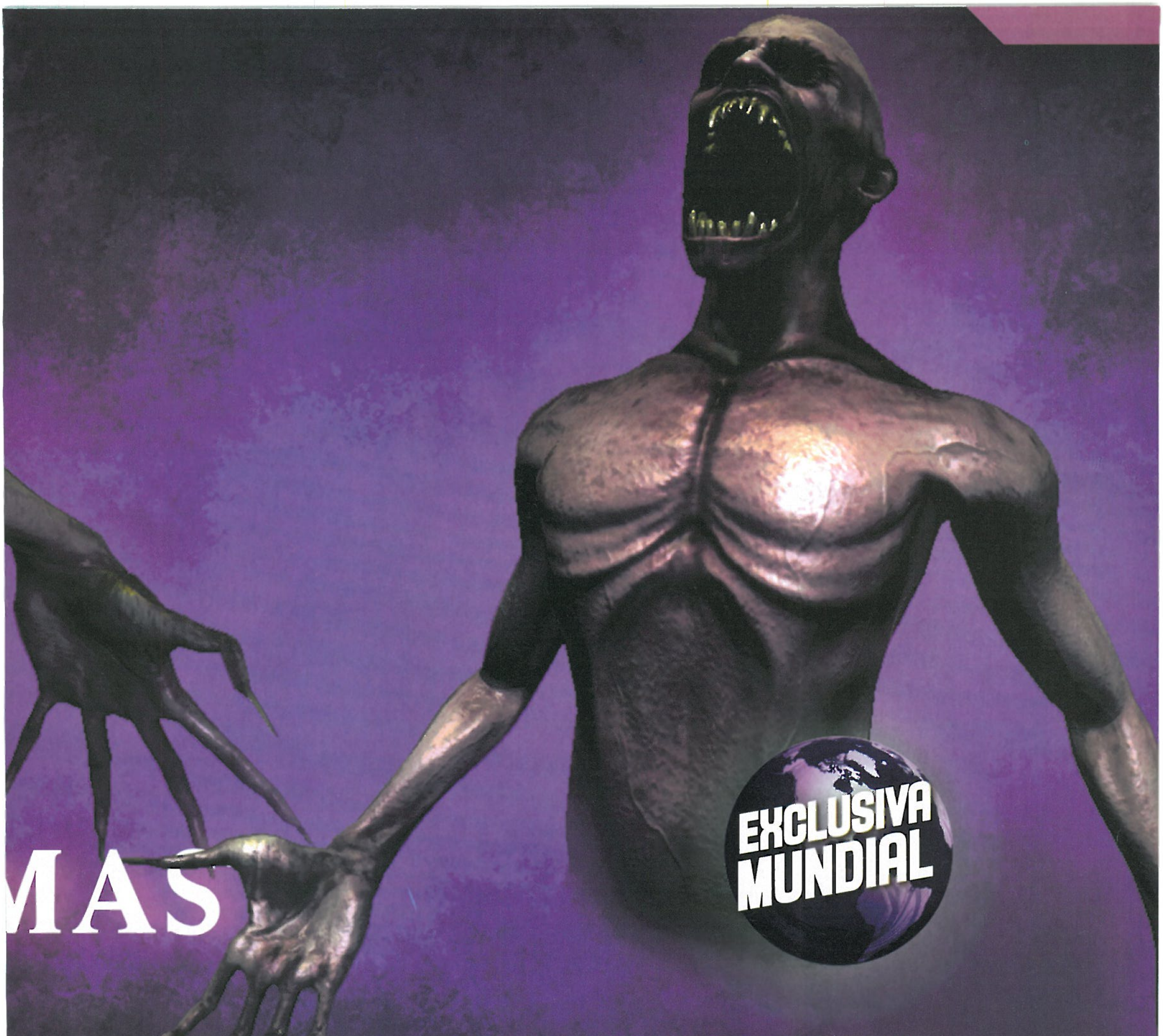
Es decir: cuando hace un año **Vivendi**, mucho antes de que la noticia saltara a los medios especializados de todo el mundo con una breve nota de prensa y un puñado de capturas, nos enseñó un vídeo del juego de ***Ghostbusters***, sólo nos faltó abalanzarnos sobre ellos bramando que ese juego debía ser de **Xtreme**. Cuando en **Leipzig** nos propusieron ser el único medio de nuestro país que acudiera a Dallas para visitar los estudios de **Terminal Reality**, nos faltó tiempo para ir haciendo las maletas. Y cuando hace un par de semanas la noticia saltó a Internet y se dispararon las conjeturas, hemos sudado sangre para no contar todos los secretos que se esconden tras el que ya es uno de los juegos más vigilados y anticipados de 2008. Pero primero quizás haya que aclarar qué pasó con aquella demo técnica de **ZootFly**.

El caso-fantasma de ZootFly

En enero, **Youtube** recibió un asombroso vídeo de lo que parecía ser una adaptación de la película *Los Cazafantasmas*, con alguien claramente ataviado con el famoso mono marrón de investigador paranormal, deambulando por una New York desierta y azuzando a unos cuantos espíritus con un fusil de rayos que sonaban y se parecían a ***esos*** rayos. El vídeo duró *on-line* un par de semanas, aunque ahora, con el juego oficial ya anunciado, es relativamente sencillo volver a localizarlo.

El caso es que parecieron darse una serie de casualidades cósmicas: este videojuego de **Zootfly** mutó en un nuevo proyecto, *TimeO* -cuyas coincidencias con la mitología *ghostbuster* desconocemos de momento-, y **Dan Aykroyd** anunciaba que estaba directamente involucrado en un nuevo juego basado en la película. Otro juego. Algo estaba pasando.

Y era esto: **Sony** había vendido los derechos de *Ghostbusters*, una de sus franquicias mas populares, a **Vivendi**, que después del relativamente imprevisto éxito de *Scarface* estaba teniendo muy en cuenta este modelo de negocio, y había llegado a la conclusión de que sería conveniente desarrollar el videojuego de *Ghostbusters*. Se rumorea que hay tres franquicias más de cine comercial clásico en preparación, y visto lo visto, reconozco que estoy deseando saber de cuáles se trata.



Después de los fiascos económicos de las versiones en consola de *Máximo Riesgo* y *El Último Gran Héroe*, cuyos fracasos reventaron la sección interactiva de **Sony**, la compañía japonesa (dueña de **Columbia Pictures**) no adapta ella misma sus franquicias. Pero está encantada de vender los derechos a quien crea que va a llevarlo a cabo correctamente: ha tardado dos décadas en deshacerse de ésta, y es lógico. El escudo de *Los Cazafantasmas* es una de las imágenes más reconocibles de la cultura pop. El producto se vende solo. Es el sueño húmedo de cualquier director de márketing.

Qué podemos esperar

Las virtudes de *Los Cazafantasmas*, la película, y fanatismos aparte, son obvias. De hecho, es uno de los escasos films de éxito masivo que apenas tiene detractores. Cualidades como su mixtura casi alquímica entre horror suave y comedia física y verbal; sus efectos especiales, aún hoy competentes y originales; y, sobre todo, el catálogo de personajes (menudos secundarios, oiga) entre los que destacaban el trío protagonista: Peter Venkman (ácido y descreído, la lengua más biliosa y la sangre más horchateada de la investigación paranormal), Ray Stanz, ingenuo y jovial, y Egon Spengler, *nerd* del equipo.

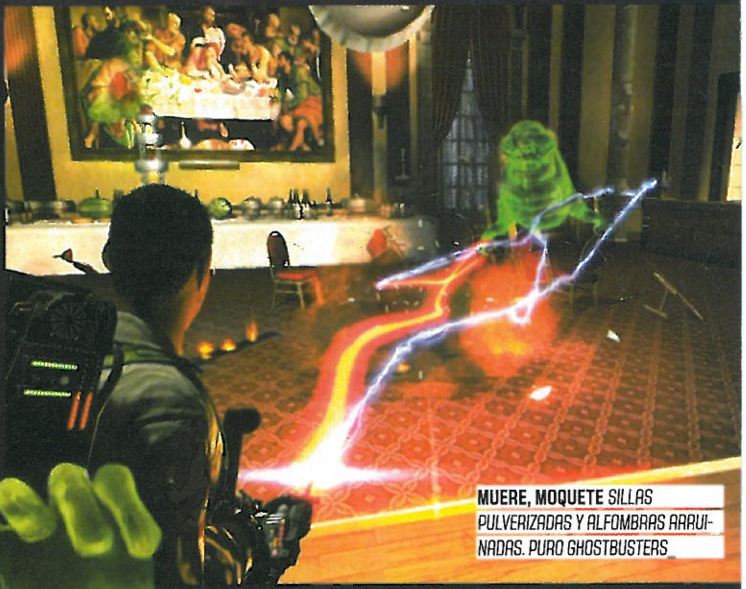
Terminal Reality, desarrolladores del juego, son conscientes de estos secretos a voces, ingredientes del éxito de *Ghostbusters*, y están decididos a replicarlos. De momento, ya tienen a bordo a los dos cerebros del original: **Dan Aykroyd** y **Harold Ramis**, guionistas de la película e intérpretes respectivos de Ray Stanz y Egon Spengler, han colaborado en el guión del juego, planteando el argumento, escribiendo los diálogos y ayudando en el desarrollo. Y, por supuesto, las voces: con **Bill Murray** confirmado (no las tuvimos todas con nosotros durante el viaje, y de hecho en **Dallas** su imagen y voz no aparecían por ninguna parte), todo el elenco de la película con la triste excepción de **Rick Moranis** recrearán la personalidad del film. En ello están **Murray**, **Aykroyd**, **Ramis**, **Ernie Hudson** (el cuarto cazador) **Annie Potts** (Janine, la secretaria), **Brian Doyle Murray** (de *Ghostbusters II*) y **William Atherton** (a quien sin duda recordarán como el hombre al que le cae encima una insana cantidad de espuma cuando explota el Muñeco de los Marshmallows).

CON EL REPARTO ORIGINAL PONIENDO VOCES, YA PODEMOS LAMENTAR QUE SE HA CONFIRMADO LA CASTRANTE LOCALIZACIÓN AL CASTELLANO

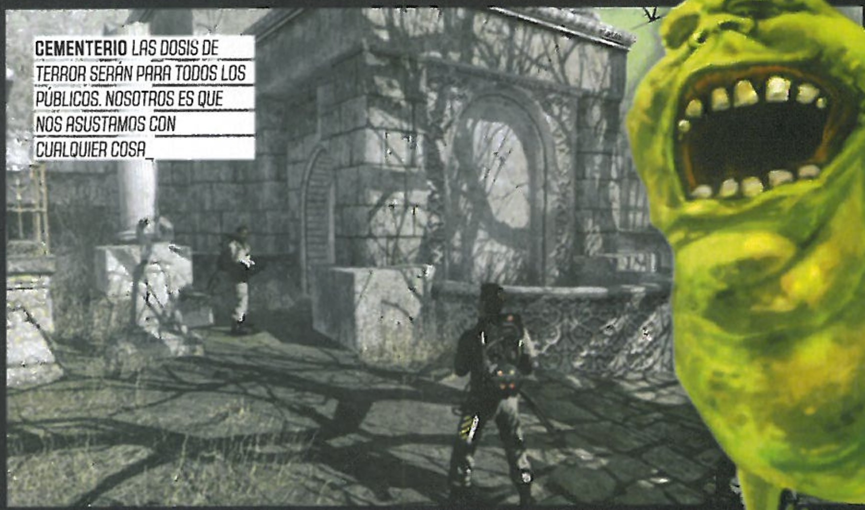
De acuerdo: **Terminal Reality** ha entendido la letra. Tiene los actores, tiene la ima- ➲



ALTA CULTURA LA BIBLIOTECA, ESPECIALMENTE APROPIADA PARA LA DESTRUCCIÓN DE LA PROPIEDAD PÚBLICA_



MUERE, MOQUETE SILLAS PULVERIZADAS Y ALFOMBRAS ARRUINADAS. PURO GHOSTBUSTERS_



CEMENTERIO LAS DOSIS DE TERROR SERÁN PARA TODOS LOS PÚBLICOS. NOSOTROS ES QUE NOS ASUSTAMOS CON CUALQUIER COSA_











INFERNAL COMENZÓ A GESTARSE HACE SEIS AÑOS EN PS2

➲ gen, tiene la franquicia correcta. Pero, ¿han entendido el espíritu?

Obviamente, aún es muy pronto para responder a esa pregunta, pero está claro que van por el buen camino: el motor gráfico diseñado *in-house* por **Terminal Reality**, apropiadamente llamado **Infernal**, es un vehículo perfecto para la destrucción indiscriminada de decorados. Tomando como referencia la inolvidable escena de caza y captura de Slimer (o Moquete) en los pasillos y salones de un hotel (resumidos en la mítica frase de Peter Venkman «*¡Y las flores NO se han caído!*»), pudimos poner las manos sobre un nivel que replicaba esa secuencia, y ver en marcha el motor del juego. Y dejamos el hotel como un vertedero.

Cada rayo (y, como en la película, podemos asegurar que no son nada fáciles de controlar) tenía un caótico efecto en el decorado: mesas enormes volando por los aires, grafittis abstractos de azufre en los muros, lamparas por los suelos, cristalería arruinada. Los daños colaterales fueron mayúsculos. Y cuando Slimer era atrapado por alguno de los rayos, los incontrolables bandazos del mocoso contra las paredes acabaron dejando el decorado como un solar. La sensación de cualquier espectador de las películas de estar ante unos trasuntos de Pepe Gotera y Otilio en versión paranormal ha sido replicada con acierto.

Mark Randel, presidente de **Terminal Reality** y uno de los creadores de **Infernal**, nos sentó ante un monitor donde estaba replicado el escenario de la biblioteca y comenzó a lanzar sobre el mobiliario cuerpos inertes. Tres mil. Y luego, cajas. Cientos, miles de cajas. Varios coches. Mesas, sillas. El espectáculo, de cierto aire surreal (hasta el punto que parecía un macabro gag de la propia *Ghostbusters*), demostró que la arquitectura de **Infernal** no se resiente con los festivales de destrucción que promete el juego. «*Todo excepto el techo y las paredes es destruíble*», nos aseguró **Randel**. También nos impresionó el uso realista de la luz, con cada objeto (aún volando por los aires) generando su propia sombra, y la suavísima y agradable transición lumínica entre exteriores e interiores. **Randel** reconoció que el trabajo en **PS3** fue muy complejo, pero a la larga más satisfactorio: «*La arquitectura interna de la máquina es fascinante; como programador puedes hablar directamente a los chips*».

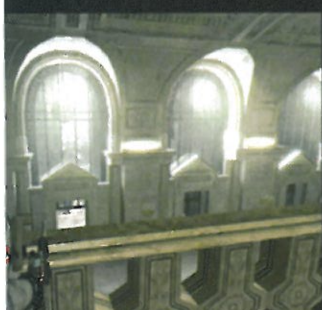
Otra de las demostraciones más interesantes de la versatilidad de **Infernal**, y que demuestra qué tipo de complejos cálculos tendrá que efectuar, estuvo en la pistola de mocos. Se trata de un nuevo tipo de arma que permite unir dos objetos con un tentáculo de moco verde, o bien pegar un objeto a un techo o pared. Se pueden unir enemigos a las paredes para inmovilizarlos. Unirlos entre sí para limitar sus movimientos. Derribar un muro pegándolo a un objeto pesado. Las posibilidades para el diseño de *puzzles*, obviamente, son notables.

El aire de negocio basado en aptitudes relativamente improvisadas y pelín decadentes que respiraba la película (demos gracias a





MUÑECAZO *ESTE ES EL PRIMER FINAL BOSS DEL JUEGO. REPETIMOS: EL PRIMERO_*







RAYOS PINTONES *GRAFFITTI POSMODERNO, UNA DE LAS GRANDES POSIBILIDADES DEL JUEGO_*

EL PESO DE LA DESTRUCCIÓN *CADA BOTELLA, CADA MUEBLE, CADA SILLA CON SU PROPIO PESO. GRANDE_*

Bill Murray por ello), y que se multiplicó en la secuela fílmica, con aquel arrollador y deprimente tercio inicial, se respeta en el argumento del juego. Tras vencer a Viggo, el Azote de los Cárpatos (que nos comentan en **Terminal Reality** que tendrá un cameo en el juego), Los Cazafantasmas se convierte en un negocio de éxito, y deciden abrir franquicias por toda la ciudad para descargarse de las maratonianas sesiones de caza de espíritus. ¿Problemas? Básicamente dos: el insoportable Walter Peck vuelve, decidido a tocar las narices, y ➔



NO CRUCES LOS WIMOTES

Muy poco se sabe de las otras versiones de *Ghostbusters*. Para empezar, las de PS2 y Wii no las desarrolla **Terminal Reality**, sino **Red Fly Studio**. Para seguir, tendrán una estética más propia de *cartoon* (como una película de **Pixar** diseñada por **Tim Burton**) y un *gameplay* más accesible, aunque fiel al argumento de sus hermanas mayores.

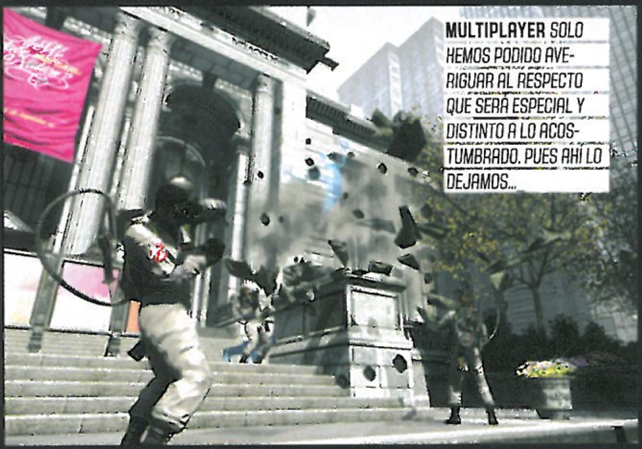
Estos *Ghostbusters* de menor potencia gráfica se centrarán en el multijugador, tanto Cooperativo con cuatro jugadores en pantalla partida, como Competitivo. En este caso, algunos jugadores controlarán espíritus con la habilidad de atravesar paredes para huir de Los Cazafantasmas, o de asustarlos y limitar sus habilidades. Cada personaje humano tendrá sus propias características y, como no, las características del *wiimote* se adaptarán al lanzamiento de rayos y recogida de ectoplasmas.











MULTIPLAYER SOLO HEMOS PODIDO AVERIGUAR AL RESPECTO QUE SERÁ ESPECIAL Y DISTINTO A LO ACOSTUMBRADO. PUES AHÍ LO DEJAMOS...

EL JUGADOR DA VIDA A UN RECIÉN LLEGADO AL NEGOCIO

comisionado esta vez por el Ayuntamiento para vigilar que el nuevo modelo de negocio transcurre de acuerdo con la más estricta legalidad.

El segundo problema, indudablemente arriesgado pero mucho más divertido, es que el jugador encarnará a un quinto cazafantasmas, un recién llegado al negocio, que sirve de conejillo de indias para los a menudo incontrolables inventos de Spengler. Así, cada nuevo sistema de detección y neutralización de formas ectoplásmicas, tan inestables y amenazadores como los propios fantasmas, pasarán por manos del jugador. Su misión, acompañado del resto del equipo, es investigar cuál es el origen de la frenética actividad paranormal que se ha desatado recientemente en New York, lo que lleva al equipo a reencontrarse con enemigos tan recordados como Slimer, el fantasma de la bibliotecaria y el Muñeco de los Marshmallows. No sabemos más acerca del argumento, aunque por lo que hemos podido espiar en diseños y posters repartidos por las oficinas de **Terminal Reality**, hay un cementerio de aspecto gigeriano y un nivel llamado Lost Island que muestra monstruos con ese aspecto típicamente cthulhuniano al que nunca han hecho ascos *Los Cazafantasmas*.

COGUIONISTA DEL JUEGO Y LA PELÍCULA

DAN AYKROYD

«DESCUBRIR LAS REFERENCIAS A LA PRIMERA PELÍCULA EN EL JUEGO FUE EMOCIONANTE»



P: ¿Qué siente al regresar al universo de los Cazafantasmas después de tanto tiempo?

R: De manera práctica y realista, le he estado diciendo a la gente que es muy complicado que haya una tercera película. Pero ahora que he visto el juego, mi respuesta a la gente ahora es que *«esta es, esencialmente, una tercera película»*. O incluso mejor, porque es más duradera y hay un mayor desarrollo de los personajes.

P: ¿Qué te llamó la atención para participar en este proyecto?

R: La idea de tener un juego basado en los personajes y la licencia fue lo que me llamó la atención. Entonces fue cuando comenzamos a ver las primeras imágenes de lo que estaban haciendo; las referencias a la primera película fueron muy emocionantes.

P: Imagino que será emocionante trabajar con Harold Ramis en el guión y volver a actuar con Bill Murray...

R: Harold es de lejos uno de mis colaboradores favoritos. No cree en fantasmas de ningún tipo. Es muy divertido trabajar con él, porque él es completamente escéptico y yo no. En cuanto a Murray, no sé si haré mis sesiones con él o si él las hará conmigo. Eso sería un sueño, porque sería una oportunidad de volver a trabajar en algo con lo que ambos disfrutamos mucho.

P: ¿Por qué han vuelto a 1991?

R: Estos personajes son ahora más adultos, tienen más experiencia y están, quizás, un poco más cansados. Son más duros, con una visión menos compasiva de los espíritus de lo que solían tener. Hay que buscar el equilibrio entre la exterminación y la compasión, por eso tienen una actitud un poco diferente a lo que vimos en las dos primeras películas.


18+
www.pegi.info
Nintendo
CAPCOM
Haced frente a vuestros miedos
Wii
resident evil
THE UMBRELLA CHRONICLES
CAPCOM
PAL
Nintendo
Multiplica tu fuerza por dos en "resident evil™: THE UMBRELLA CHRONICLES". La última entrega de la escalofriante saga te propone sumergirte con un amigo en las profundidades de la tenebrosa historia de Umbrella. Una siniestra aventura plagada de acción, y de hordas de hambrientos zombis… que, en esta oportunidad, sorprenderéis con vuestros Wii Zapper*, la nueva arma de fuego que duplicará vuestra fuerza de disparo en la lucha contra la misteriosa Corporación. Enfréntate a tus miedos. Y hazlo en compañía, porque cuando tengas enfrente a tu mayor enemigo, agradecerás tener a alguien cubriéndote las espaldas.
Wii
move you
www.wii.com
© 2007 Nintendo. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED.
* Wii Zapper se vende por separado.





SALTOS INTERDIMENSIONALES
NO PILLAN DE NUEVAS A LOS CAZAFANTASMAS, PERO SIEMPRE ES BUENO RECUPERARLAS CON LA ESTÉTICA APROPIADA







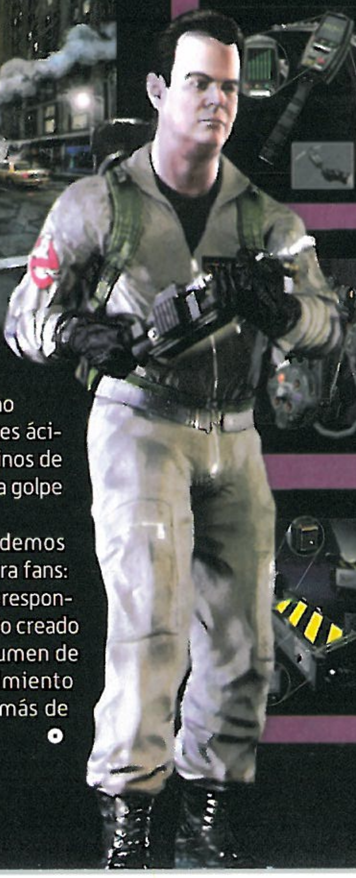
El resto de los monstruos de los que hemos tenido noticia heredan la personalidad de los fantasmas que plagaban las calles en las dos películas: torsos de valkyria que cantan ópera, marineros medio podridos (que recuerdan al momento en el que el Titanic volvía a puerto). En el proceso de generación de estos adversarios intangibles se ha intentado dotar a cada espíritu de una personalidad propia. Así, se crean unos gestos y andares genéricos, y a partir de ahí, se van pudriendo, es decir, retorciendo y moldeando para darles carácter.

Hail the eighties

Ghostbusters, el juego, abandona orgulloso el aspecto terrestre, sucio, que ha impuesto el inevitable éxito de títulos como *Gears of War*. A pesar de la perspectiva similar, de acción en tercera persona, ***Los Cazafantasmas*** es un juego limpio y despreocupado, y se toma muy en serio la imitación de la estética fosforescente, superficial, despreocupada y deliciosamente irónica que caracterizó al cine de género más taquillero en la década de los ochenta.

Así, en la secuencia de enfrentamiento con la bibliotecaria, se abre una dimensión que es puro efecto especial de la década: rayos eléctricos, diseño de inspiración escheriana, colores ácidos, objetos que flotan y torbellinos de energía que diríanse fabricados a golpe de croma.

Ghostbusters es, no nos podemos cansar de repetirlo, un sueño para fans: no solo lleva el sello oficial de sus responsables, sino que parece haber sido creado por otros fans. De los que presumen de talento, buen gusto y conocimiento de causa. No podríamos estar más de enhorabuena.



IGUALICO A LA PELÍCULA

Independientemente de una calidad final que, lógicamente, aún no podemos juzgar, sí podemos asegurar que la fidelidad del juego a la película es enorme. Se nota, por ejemplo, en el diseño de sonido, con samples tanto de efectos como de la banda sonora (lo que ocasionó, por cierto, la anécdota más vergonzosa del viaje, en la que reconocimos que la banda sonora del juego era la misma que la incidental de la película pero con levísimas variaciones, lo que nos desenmascaró ante nuestros asombrados compañeros internacionales como los patéticos fans terminales que somos). Y luego están por supuesto, los gadgets. Todos.



EL VETUSTO ECTO-1. El coche fúnebre convertido en vehículo de emergencia carga con trampas y armas, y estará presente en el juego tanto en los decorados como en mini-secciones de conducción.



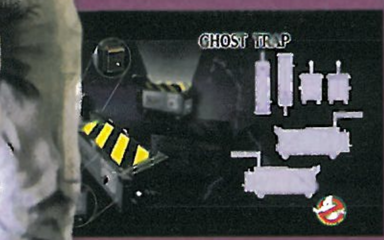
LAS AMANOSAS ECTO GOOGLES. Especie de gafas de visión nocturna de ultratumba concebidas por el muy falible Egon y que servirán para identificar a los fantasmas ocultos en los decorados.



EL VERSÁTIL PKE METER. Detecta actividad paranormal y, por lo que vimos, introduce al jugador en una perspectiva de primera persona que proporciona datos sobre el juego.



LA SENSACIONAL MOCHILA DE PROTONES. Receptáculo de ocho armas mejorables (rayos golpeadores, aprisionadores, levitadores, etc.) que también hace las veces de visor de marcadores.



LA ECONÓMICA TRAMPA PARA FANTASMAS. Sudábamos tinta cuando intentábamos controlar a Slimer, atrapado en los rayos, para llevarlo hasta la trampa. Cuestión de práctica, suponemos.

Los mejores juegos ya están aquí.
Esta Navidad únete a Xbox 360.



Consigue ya tu pack desde 349,90€ y conviértete en un jugador imbatible. Diviértete con tus amigos con el mejor catálogo de juegos de nueva generación, que incluye títulos de acción, deporte y estrategia online a través de XBOX LIVE.

El pack incluye: consola + juego + mando. El value pack incluye: consola + 2 juegos + mando.

xbox.com

Jump in.

XBOX 360 LIVE



Brütal Legend

«THE MASK WAS FORGED OF THE STEEL FLESH OF THE FIRE BEAST»... ASÍ COMIENZA EL TRAILER DEL PRÓXIMO JUEGO DE TIM SCHAFER. NO SE PUEDE SER MÁS JEVI.

_STAN BY

Porque ya solo esa frase contiene cuatro palabras clave: «steel», «flesh», «fire» y «beast». Con eso y unos taparrabos se podría componer un hit de **Manowar**. La sentencia continúa con un «*fue hecha para un dios no para un... roadie*». Y se la dice un pobre desgraciado al protagonista de ***Brütal Legend*** a propósito de la hebilla de su cinturón. La que, según explica el propio **Schafer**, hará que acabe atrapado en una dimensión alternativa. El *roadie* en cuestión es Eddie Riggs (en honor, suponemos, de Eddie, la mascota de **Iron Maiden**, y **Derek Riggs**, su creador), y en el mundo en que se verá atrapado, la humanidad está sometida por una raza de demonios liderada por Lord Dolivicus.

Brütal Legend nos tiene como locos con tan sólo un trailer a la vista, porque parece lo más cercano en espíritu a *The Pick of Destiny*, pero en bruto, que va a parir el mundo del videojuego. De hecho, el propio **Jack Black** pondrá voz a Eddie, y grandes del *heavy* harán lo propio: **Rob Halford** (**Judas Priest**), **Lemmy** (**Motörhead**) y **Dio** (cuyo papel es secreto, pero apostamos por el malísimo Dolivicus). Será un juego de acción en tercera persona, en entorno abierto, y Eddie deberá formar un «*ejército heavy metal de destrucción*», **Schafer** dixit, en un mundo en que «*crecen espadas en los árboles y hay minas de partes de motocicletas*». Eddie contará con un hacha como arma principal, y una guitarra, para desencadenar el verdadero poder del metal con el que masacrar demonios y niñatos emo. Inspiración nórdica y humor peludo en un juego de acción jevi. Te queremos, **Tim**.





EDDIE RIGGS DEBE FORMAR UN EJÉRCITO HEAVY METAL DE DESTRUCCIÓN





TIM SCHAFFER, ESE JEVI DESCONOCIDO

Podría sorprender que Schafer se desmarque con un juego tan, a priori, atípico como *Brütal Legend*: fantasía de portada *heavy* convertida en acción 3D y un humor bruto dirigido, no hace falta engañarnos, a los más iniciados en la, ejem, cultura del metal. Pero, desde luego, no es algo que le pille de nuevas.

Brütal Legend lleva años en proceso de maduración, según el propio Schafer. ¿Recuerdas al *heavy* grandote de *Day of The Tentacle*? Pues Hoagie, que así se llamaba, se basó en el roadie de Megadeth que Schafer conoció hace mucho años y que es, también, la inspiración principal de *Brütal Legend*. Por no hablar de *Full Throttle*, su cosmogonía motera y su banda sonora a cargo del grupo de *hard rock* The Gone Jackals.











FIESTA PELUDA
Chicos, ya tengo plan para este finde. Vamos a reventar Woodstock.





gameover
muerte y videojuegos

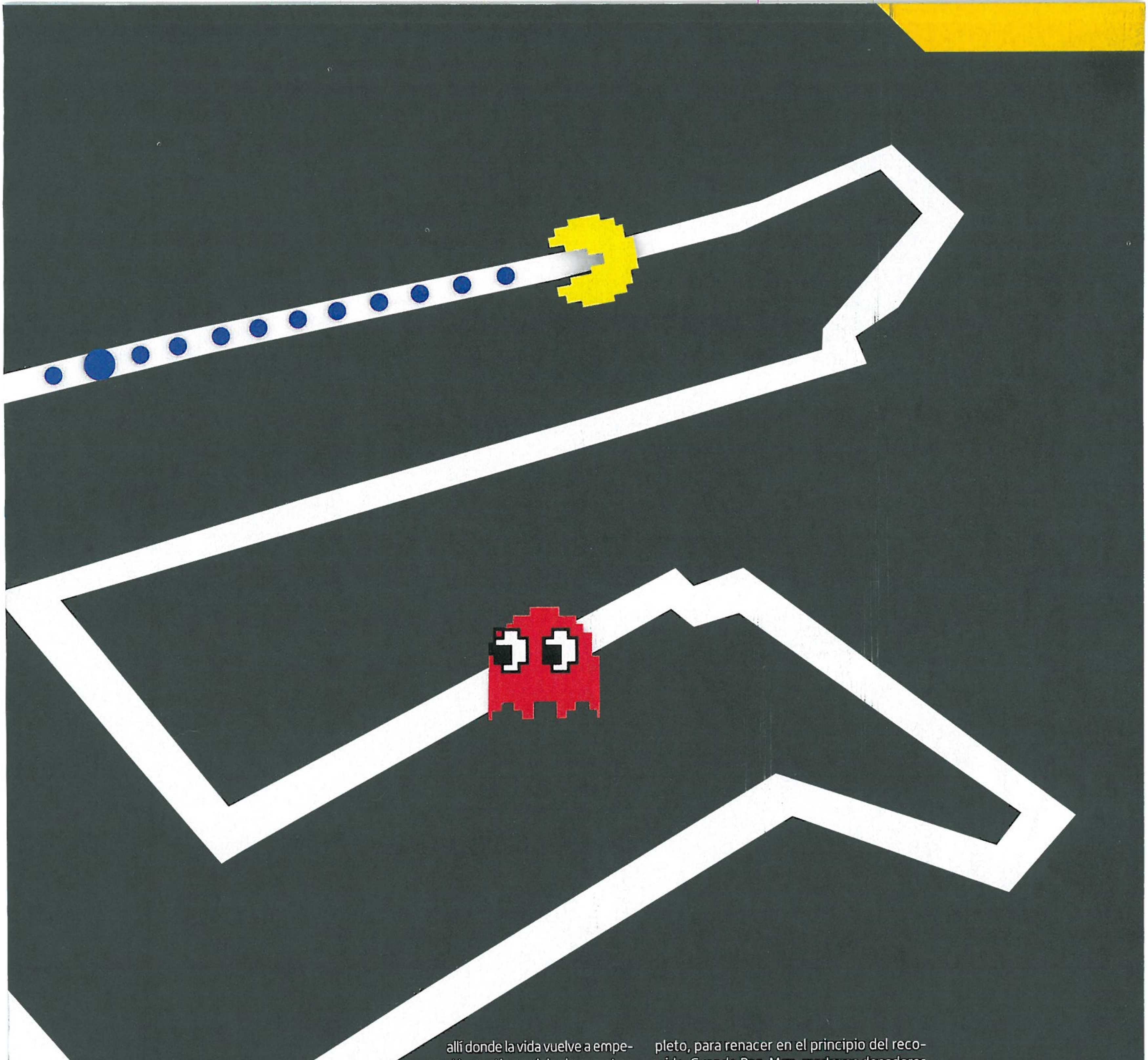
_MR WINTERS

¿POR QUÉ CRUZÓ FROGGER LA CARRETERA? PARA MORIR APLASTADO POR UN CAMIÓN. TRES VECES. Y SIN CONTINUE. JUGAR A MORIR, MORIR JUGANDO. BIENVENIDOS A LA NECRODIVERSIÓN

Desde que el hombre es hombre, el hombre juega. Y muere. Y juega a que muere. La extinción de la vida, propia y ajena, ha sido desde siempre uno de los motores básicos de la actividad lúdica humana. Si el juego es catalizador de las más bajas pasiones humanas (la envidia, la codicia, el odio, la violencia...) es lógico entender por qué muerte y juego están tan íntimamente unidos: el inasumible concepto del fin de la existencia se torna manejable sobre un tablero de juego, incluso divertido.

Desde los primeros juegos de mesa encontramos el concepto de matar como parte indisoluble de la mecánica del juego. Si las damas son un genocidio monocromo, el ajedrez es una carnicería en toda regla, y el parchís una carrera, frenética y letal, con zonas seguras y casillas donde la muerte, materializada en la desaparición de la ficha, puede llegar en cualquier momento. Hasta el juego de la oca, donde el jugador no puede eliminar al contrario, contiene una casilla de muerte, claramente identificada con la representación icónica de la calavera y las dos tibias. Lejos de tableros, el niño que juega al Tulallevas o al Rescate no juega a competir, sino a cazar: el capturado desaparece del terreno de juego, ha sido aniquilado, y renace en la zona segura o «casa»,





JUGADOR Y ENEMIGOS APARECEN REPRESENTADOS POR AVATARES ANTROPOMÓRFICOS DESEOSOS DE MATARSE

allí donde la vida vuelve a empezar. Un continuo ciclo de muerte y resurrección que estaba claramente representado en las cintas continuas de tiro al pato de los primeros juegos electromecánicos de feria, antepasados de los videojuegos, donde el objetivo a eliminar, tras desaparecer «muerto» por un extremo del escenario, volvía a aparecer erguido, «vivo», por el otro.

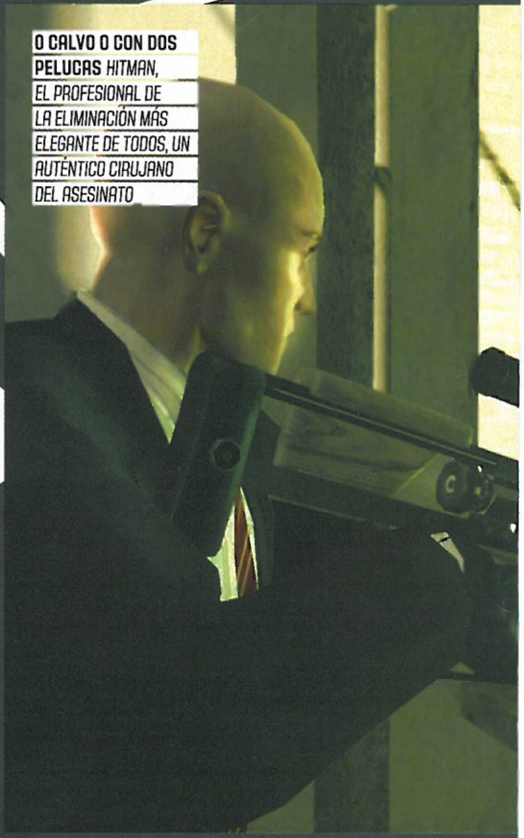
Baile mortal

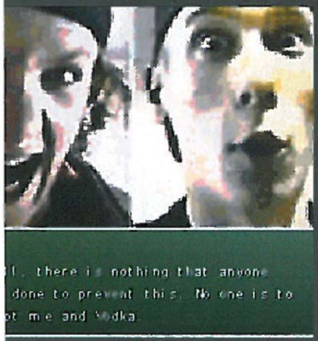
La sucesión continua de muerte y resurrección aparece aplicada de forma ortodoxa en los videojuegos clásicos, en los que el error supone la muerte y, generalmente, tener que comenzar la pantalla desde el principio. Cuando Mario era alcanzado por un barril rodador no tropezaba, lloraba o perdía puntos: directamente moría, aplastado, cayendo del escenario y desapareciendo por completo, para renacer en el principio del recorrido. Cuando Pac-Man, puntazos dopadores mediante, cazaba a alguno de los aterrorizados fantasmas, estos desaparecían, muertos, devorados, para volver a aparecer en la casilla central.

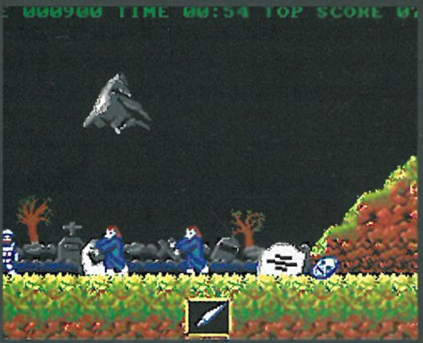
Otros géneros destacaban con mayor énfasis el acto de matar como motor lúdico. Es el caso del *shoot'em-up*, con ejemplos evidentes como ***Defender***, ***Galaga***, ***Phoenix*** o ***Gradius***: auténticos genocidios intergalácticos donde la fría destrucción de un enemigo superior en número pero torpe y lento es la base misma de su jugabilidad. Otros géneros llevaban el concepto de matar a un terreno más personal, como ocurre en ***Contra***, ***Commando*** o cualquier otro arcade bélico, donde jugador y enemigos aparecen representados por avatares antropomórficos deseosos de matarse mediante el uso y abuso de todo tipo de



OBSESIÓN POR EL SUICIDIO


O CALVO O CON DOS PELUCAS HITMAN, EL PROFESIONAL DE LA ELIMINACIÓN MÁS ELEGANTE DE TODOS, UN AUTÉNTICO CIRUJANO DEL ASESINATO







armas, desde la escopeta al lanzallamas, pasando por el cuchillo de caza, el pedrolo a la cabeza o, directamente, el recio y viril puñetazo en la cara.

Finalmente, la sinfonía del puñetazo letal llega a su cénit en el caso de los géneros de lucha callejera, tan populares en los ochenta, con títulos como ***Renegade*** o ***Double Dragon***, auténticas *danses macabres* donde los enemigos, no lo olvidemos, mueren apaleados. Mueren... y desaparecen. Y es que el enemigo muerto es un auténtico estorbo: privado de su utilidad en el juego, no es más que un consumo inútil de recursos de sistema. Pese a la enorme potencia de las máquinas actuales, el cadáver continúa siendo un conjunto de polígonos que, siendo inútiles, interesa hacer desaparecer. Algunos juegos modernos, como ***Doom 3*** o ***Jericho*** recurren a rebuscadas excusas argumentales para justificar la desaparición inmediata del incómodo cadáver, aunque lo más frecuente es asumir que los hombres, al morir, simplemente desaparecemos en la nada.

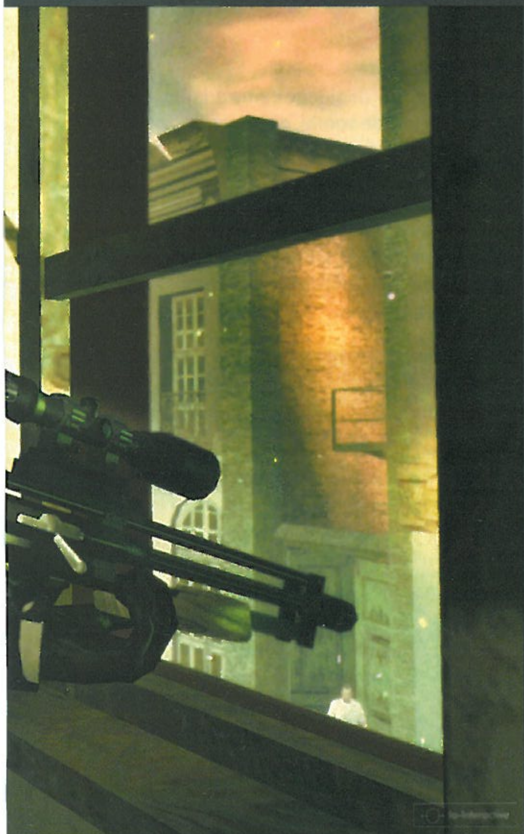
LA FÓRMULA «TRES VIDAS POR 25 CENTAVOS» SE CONVIERTE EN EL PILAR DE LA INDUSTRIA DEL ARCADE

Tres vidas para morir

El binomio muerte-vida dio muy pronto origen a la fórmula mágica de las tres vidas por partida. Como un código universal, la fórmula «tres vidas por 25 centavos-pesetas» se convierte en el pilar de la industria del arcade y en un sistema perfecto para controlar la duración de las partidas. Tres vidas para jugar, tres vidas para perder, tres vidas para morir, representadas generalmente, y por si quedase alguna duda, por tres corazones rojos. Así se adopta un icono que aún sobrevive en nuestros días, y que une de manera indisoluble los conceptos de juego y vida y, viceversa, de muerte y fin de juego, o Game Over. La fórmula de las tres vidas se trasladó directamente de los salones de arcade a los primeros sistemas caseros, de forma que la dificultad de un videojuego se medía básicamente en función de la velocidad a la que se perdían dichas vidas.

Un sistema éste del que se abusó con frecuencia para diseñar juegos de imposible dificultad, donde el mínimo error resultaba letal. Aunque semejante pesadilla era más frecuente en el género de las plataformas, con ejemplos sangrantes como ***Manic Miner*** o ***Abu Simbel Profanation***, donde la vida y la muerte estaban separadas, literalmente, por cuatro píxeles mal contados, la cosa resultaba especialmente frustrante en el género de la aventura conversacional o de texto, antecesora de la más moderna (y ahora cuasi-difunta) aventura gráfica: en un género donde resulta imprescindible tocarlo, explorarlo y probarlo todo, implementar la posibilidad de morir era prácticamente un suicidio lúdico. Sin embargo, así ocurría en muchas de las primeras aventuras de **Lucas Arts** y **Sierra**, como ***Maniac Mansion*** o ***Indiana Jones & the Fate of Atlantis***.

Pero es en el caso de los vetustos *roguelikes*, padres del RPG moderno, donde el concepto de muerte golpea al jugador con más fuerza. En juegos como ***Rogue***, ***Moria*** o ***NetHack***, la muerte es permanente, definitiva, absoluta: el juego sólo permite guardar una partida, y el archivo es automáticamente eliminado si el jugador muere. La llegada de plataformas más modernas ha hecho posible guardar la partida y, así, domesticar a la muerte. El jugador podía abusar de tal recurso utilizando el método de prueba y error para superar cualquier juego, por difí-

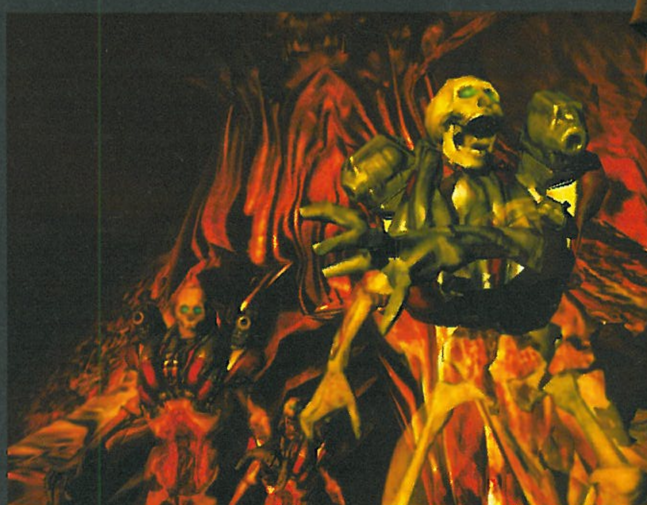




CANNON FODDER LA VIDA HUMANA TENÍA MUY POCO VALOR EN EL TÍTULO DE SENSIBLE SOFTWARE



HUMOR NEGRO MORTAL KOMBAT SE BURLABA DE SU PROPIO SADISMO CON LOS "FRIENDSHIP MOVES"





SMASH TV LA MUERTE DE MASAS NUNCA FUE TAN DIVERTIDA



cil que resultase. El *roguelike*, sin embargo, devolvía de un patadón al jugador a los orígenes del videojuego, al dotar de nuevo a la muerte de su carácter definitivo original.

La bella muerte

Si bien la muerte o eliminación del oponente ha sido motor del videojuego desde sus inicios, la recreación en el acto de morir, y en el acto de matar, es mucho más moderna. La mejora de los gráficos rompía las limitaciones iniciales a la hora de representar la muerte del jugador, que solía limitarse al parpadeo de un conjunto de *sprites*, o una tosca desaparición gradual de estos, como mucho.

Es quizás el juego de lucha ***Mortal Kombat*** el primer ejemplo de verdadera glorificación gráfica del acto de matar. Si el videojuego de lucha tiene como único núcleo lúdico la eliminación del contrario, ***Mortal Kombat***, comenzando por su esclarecedor título, subrayaba de manera casi burlona algo que hasta entonces quizás no se asumía como evidente: no se trataba de eliminar al contrario de forma abstracta, sino de golpearlo hasta que éste moría y, a ser posible, hacerle algo muy feo a su cadáver. Aunque existen ejemplos muy anteriores de violencia extrema y recreación en lo grotesco, la combinación de gráficos fotorrealistas (***Mortal Kombat*** utilizaba luchadores digitalizados), abundancia de sangre y, sobre todo, grotescos movimientos finales de remate (que el jugador debía esforzarse por descubrir) convertía a ***Mortal Kombat*** en una auténtica celebración de la muerte. La polémica acompañó a la serie desde sus orígenes, pero ***Mortal***





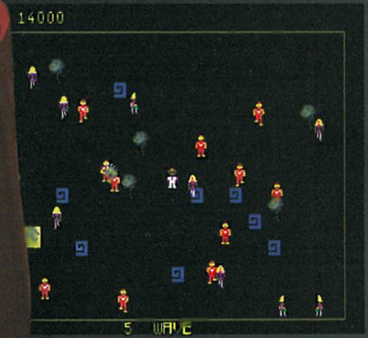
MI AMIGO EL CADÁVER

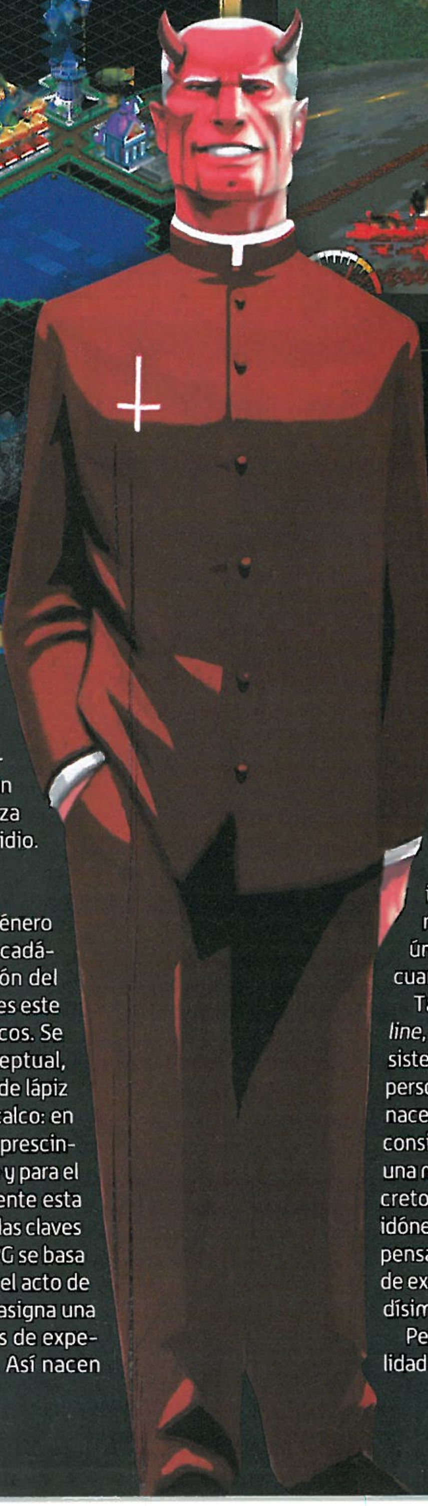
La figura del muerto es recurrente en el videojuego como enemigo, con infinidad de ejemplos del uso de zombi, o muerto viviente, como némesis del jugador, del vivo. Ya en ***Ghost'n Goblins*** Sir Arthur se enfrentaba a icónicas representaciones de la muerte, con esqueletos con guadaña y espíritus diversos. ***Resident Evil*** hacía de la fórmula un género, enfrentando al jugador con hordas infinitas de muertos vivientes. Otros juegos, sin embargo, colocan al protagonista en la posición del muerto. Tal es el caso de ***Stubbs the Zombie***, por ejemplo.



AFTER LIFE POSIBLEMENTE, EL ÚNICO JUEGO DE GESTIÓN DE LA VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE







Kombat se mantuvo fiel a su espíritu en sus diferentes entregas y terminó burlándose de su propio sadismo al incorporar, en su tercera parte, los *Friendship moves*", en los que el vencedor perdonaba la vida al vencido realizando algún tipo de acrobacia ridícula.

EL RPG SE BASA, AL MENOS PARCIALMENTE, EN EL ACTO DE MATAR

La celebración gráfica de la muerte tiene numerosos ejemplos posteriores. Si el censurado ***Thrill Kill*** parecía una versión aún más desquiciada de ***Mortal Kombat***, otro tipo de géneros no se han quedado cortos a la hora de representar gráficamente el acto de matar. ***The Punisher***, por ejemplo, destacaba por las torturas letales que podíamos infligir sobre los enemigos capturados. Y qué decir a estas alturas de sendos ***Manhunt***, juegos que, debido a lo extremo de sus escenas, han sido etiquetados por la opinión pública como una especie de saga por y para psicópatas, quedando sus virtudes en lo que a jugabilidad, ambientación e inmersión se refiere en un segundo plano frente a la crudeza con la que representan el homicidio.

La muerte es el camino

Un caso diferente ocurre en un género muy distinto, pero que rezuma cadáveres: el RPG. Aquí, la celebración del acto letal no suele ser gráfica, pues este género no destaca por sus gráficos. Se trata de una celebración conceptual, existente ya en los juegos de rol de lápiz y papel de los que aquellos son calco: en el rol la muerte del enemigo es imprescindible para el avance del personaje y para el juego mismo, pues es precisamente esta progresión personalizable una de las claves de la jugabilidad del género. El RPG se basa pues, al menos parcialmente, en el acto de matar, hasta el punto de que se asigna una determinada cantidad de puntos de experiencia a cada criatura muerta. Así nacen mundos enteros donde toda criatura está clasificada en función de lo que al jugador ofrece... al morir. Es más, si bien en el rol de mesa y dados es generalmente posible recibir puntos de experiencia (y por tanto mejorar a nuestro personaje) mediante la interpretación y la exploración, lo más normal en el videojuego RPG es que el único camino sea la aniquilación de todo cuanto se nos ponga por delante.

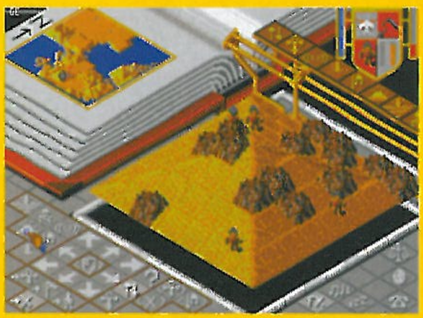
Tanto es así que en el juego de rol *online*, el MMORPG, donde el mundo es persistente y autorregenerativo y el avance del personaje es especialmente lento y costoso, nace el concepto de "grindeo" o "cosecha", consistente en permanecer largo tiempo en una misma zona, aniquilando a un tipo concreto de criatura que ofrezca un equilibrio idóneo entre baja peligrosidad y alta recompensa (ya sea en material, ya sea en puntos de experiencia). Una escalofriante (y aburridísima) forma de genocidio lúdico.

Pero más escalofriante resulta la posibilidad de que la muerte salte de la pantalla


BioShock es un shooter como ninguno otro que hayas jugado, cargado de armas y tácticas nunca antes vistas. Obviamente, tendrás un arsenal a tu disposición, desde sencillos revólveres a **lanzamisiles y lanzallamas**, pero también te verás obligado a **alterar genéticamente tu ADN para crear un arma aún más letal – tú.** LOS PLÁSMIDOS INYECTABLES te otorgan poderes infames: propaga corrientes eléctricas en el agua **para electrocutar múltiples enemigos**, DÉJALOS CONGELADOS y destrúyelos con un golpe de llave inglesa, o crea un enjambre de avispones de ataque con tu propia carne mutada.
BIOSHOCK
Un shooter mejorado genéticamente.
bioshockgame.com
Ya a la venta
18+
www.pegi.info
THE WAY
NVIDIA
Games for Windows
XBOX 360 LIVE



MUERTE POP LA MUERTE REPRESENTADA EN TODA SU TEATRALIDAD EN GAUNTLET II





RESPONSABILIDAD TOTAL

Si el God Game, o jugar a ser Dios, permite la gestión omnipotente de mundos enteros... también permite su destrucción. Juegos como ***Populous*** o ***Sim City*** permitían el exterminio de mundos enteros. Un grado de genocidio que, en un formato diferente, era aprovechado por el reciente ***Def Con***, juego que siempre termina el exterminio de la humanidad.







¿ES LA ADICCIÓN A UN MMORPG UN CASO DE JUSTICIA POÉTICA, DE MUERTE POR VIDEOJUEGO?

y sacuda al jugador de carne y hueso. Precisamente los MMORPGs, con su capacidad para absorber al jugador y convertirse en el refugio virtual de una realidad poco grata, son la forma más evidente y triste de momificación en vida. La barrera entre realidad y virtualidad se difumina cuando el jugador de un MMORPG pasa la mayor parte de su tiempo delante de la pantalla. Las barreras del yo desaparecen, unificándose persona y personaje, jugador y avatar.

¿Es la adicción a un MMORPG un caso de justicia poética, de muerte por videojuego? Una muerte de baja intensidad, una muerte insidiosa, no evidente, pues el jugador continúa, físicamente, vivo. Pero si bien el adicto al WoW, por poner un ejemplo, cumple la primera de las tres funciones biológicas vitales, la de la nutrición, no ocurre lo mismo con la segunda, la de relación, pues a gritar por un micrófono por un puñado de píxeles morados no se le puede considerar tal cosa. Y qué decir de la tercera función, la de reproducción...

Sin embargo, los juegos *on-line* permiten al jugador una especie de triunfo sobre la muerte, una suerte de inmortalidad. El avatar virtual, disociado de la persona de carne y hueso, tiene una vida potencialmente infinita. Criogenizado en los servidores de la compañía creadora del juego, el avatar como extensión virtual del yo del jugador ha vencido a la muerte y continúa vivo aunque el jugador muera.

Sin embargo, la relación más extrema entre muerte y videojuegos se da en casos patológicos no exentos de humor negro. Como un tal **Lee**, coreano de 28 años que murió de un ataque al corazón tras pasar 49 horas enganchado al Starcraft. O **Jennifer Strange**, californiana, muerta por intoxicación de agua cuando trataba de ganar una consola **Wii** en un concurso radiofónico. Para ellos, muerte y videojuegos fueron una realidad palpable.

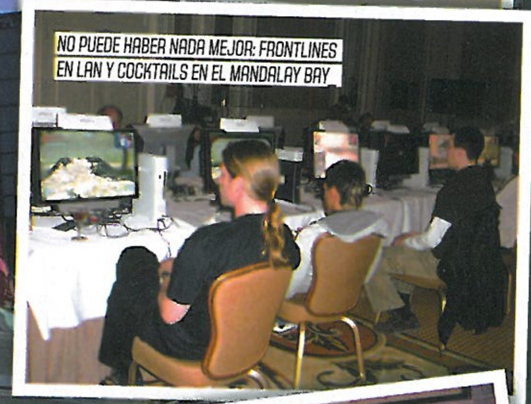


7+
www.pegi.info
BRAVIA SONY
Siente la alta definición de tus juegos en Blu-Ray con Sony Bravia
UN MUNDO MARAVILLOSO.
Haz realidad el alucinante universo de Ratchet & Clank con el poder de PlayStation3
RATCHET & CLANK
ARMADOS HASTA LOS DIENTES
INSOMNIAC GAMES
RATCHETANDCLANK.COM
This is living
PLAYSTATION 3





EL DÍA EMPEZÓ ASÍ Y TERMINÓ EN URGENCIAS. POR SUERTE, NADIE RESULTÓ HERIDO (DE GRAVEDAD)



NO PUEDE HABER NADA MEJOR: FRONTLINES EN LAN Y COCKTAILS EN EL MANDALAY BAY



THQ NOS LLEVÓ A VER EL EMOCIONANTE U.S. OPEN DE MOTOCROSS EN EL MGM GRAND

VIAJAMOS A LAS VEGAS CON THQ

PASAMOS UNA SEMANA EN LA CIUDAD DEL PECADO, CORTESÍA DE THQ, DONDE JUGAMOS A DOS DE SUS FUTUROS LANZAMIENTOS

Aunque nos sobran motivos para viajar hasta Las Vegas, en esta ocasión fuimos con el objetivo de ver, en exclusiva, dos títulos que aparecerán en nuestro país durante los primeros meses de 2008: ***MX Vs ATV: Untamed*** y ***Frontlines: Fuel of War***.

Nuestra estancia en La Ciudad del Pecado ha dado para mucho más que para ver los dos juegos mencionados; **THQ**, con el objetivo de acercarnos al mundo del motor que se muestra en ***MX Vs ATV***, nos llevó a ver el U.S. Open de Motocross y fuimos hasta el desierto de Nevada para montar en buggies y ATV's. No entraremos en detalles, solo diremos que además de casinos y hoteles, en Las Vegas también hay hospitales...

Y para experimentar la sensación de disparar un arma de fuego, **Sam Forrest**, jefazo de prensa de **THQ** y viejo conocido de algunos miembros de la redacción, nos llevó hasta la armería *Gun Store* en Tropicana.

Damos las gracias a todos los responsables de prensa de **THQ**, en especial a **Ana Calleja** y a **Sam**, por uno de los mejores *press trips* que somos capaces de recordar.



JUGUETES MORTALES UNA CLASE DE SOLDADO PERMITE EL USO DE DRONES PARA ESPIAR O ATACAR AL ENEMIGO_





VEHÍCULOS El uso de los diferentes vehículos del juego será tan importante como la compenetración entre los diferentes miembros de un mismo equipo.





PS3/XBOX 360

FRONTLINES: FUEL OF WAR

AUTÉNTICOS VETERANOS DEL GÉNERO SHOOTER DAN FORMA A UN FUTURISTA TÍTULO EN EL QUE PRIMA EL JUEGO EN EQUIPO Y, POR ENCIMA DE TODO, EL EFICIENTE USO DE TODO TIPO DE VEHÍCULOS.

Kaos Studios, formado, entre otros, por ex-componentes de **DICE** y responsables de títulos como *Battlefield 2* y alguna que otra versión de *Doom 3* y *Medal of Honor*, firman un *shooter* ambientado en el futuro cuyo desarrollo mezcla magistralmente la acción a pie y a bordo de todo tipo de vehículos.

El título de **Kaos** está ambientado en un hipotético futuro no muy lejano, en el que las reservas de petroleo están a punto de agotarse, por lo que las principales potencias mundiales despliegan sus ejércitos y su potencial armamentístico para hacerse con los últimos barriles del denominado oro negro. El desarrollo del título, tanto a lo largo de su Modo Historia como en los diferentes escenarios del multijugador (*on-line* y *off-line*, para un máximo de 32 jugadores) resulta muy similar al del original Onslaught presentado hace en la saga *Unreal Tournament*. En él, nuestra tarea será defender nuestras bases mientras invadimos las enemigas, ya sea a pie, por tierra (tanques, carros blindados...) o por aire (helicópteros, cazas...); en la piel de diferentes tipos de soldados (ingeniero, francotirador...); haciendo uso de drones y hasta dirigiendo ataques de diferentes tipos. Cuando conquistemos una base enemiga tendremos acceso a las bases colindantes.

El control de cada una de los vehículos del juego resulta extremadamente intuitivo y la transición entre unos y otros es de lo más simple y directa; como ejemplo, basta decir que, si pilotamos un helicóptero o un caza y somos alcanzados o abandonamos el vehículo en pleno vuelo, nuestro soldado utilizará automáticamente un paracaídas para salir ileso y continuar la batalla.

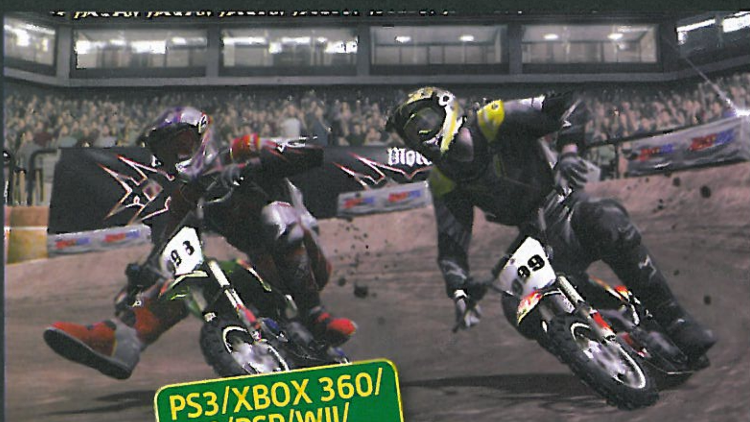
La libertad de acción, la compenetración entre diferentes miembros de un mismo bando y el original sistema utilizado para controlar intuitivamente más de una docena de vehículos son las principales bazas de un *shooter* que mostrará su mejor cara a través de su Modo Multijugador *on-line*. Aunque aún tendremos que esperar hasta el próximo mes de abril para disfrutar de ***Frontlines: Fuel of War*** en nuestro país.

EL USO DE VEHÍCULOS, EL JUEGO EN EQUIPO Y SU MODO DE JUEGO ON-LINE SON SUS PRINCIPALES BAZAS











PS3/XBOX 360/
PS2/PSP/WII/
NINTENDO DS



MX VS. ATV: UNTAMED

LA SAGA DE CONDUCCIÓN QUE ENFRENTA A LOS MÁS VARIOPINTOS VEHÍCULOS LLEGARÁ A LA NUEVA GENERACIÓN CON TODO TIPO DE NOVEDADES Y MEJORAS; QUE TIEMBLE EL GRAN MOTORSTORM.

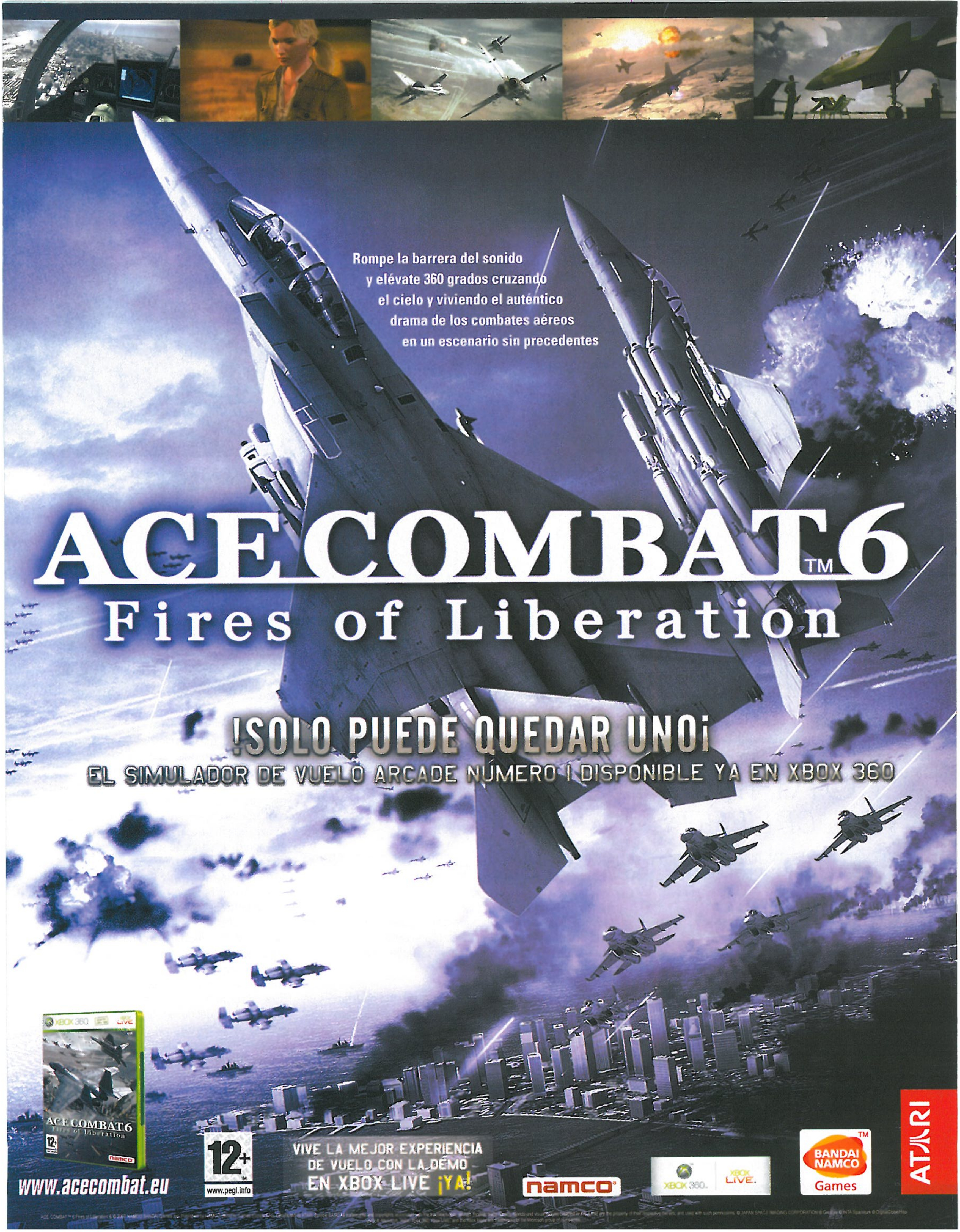
Los peceros más jugones aún recordarán con nostalgia el título *Motocross Madness*; su libertad de movimientos y su rompedor motor físico le granjearon un nombre entre el, por aquel entonces, variopinto catálogo lúdico de **PC** y sirvió a sus creadores, **Rainbow Studios**, para darse a conocer y demostrar su valía ante un público que no estaba muy acostumbrado a la calidad en los títulos de conducción.

Nueve años después y con cinco títulos de conducción a sus espaldas, **Rainbow** irrumpe en la nueva generación con la nueva entrega de *Mx vs ATV*, en la que se dan cita hasta ocho diferentes vehículos *off-road* para participar en todo tipo de pruebas imaginables. Junto a los *quads* y las motos de motocross que se enfrentan en el título del juego, podremos controlar *buggies*, mini-motos, camiones, 4x4...

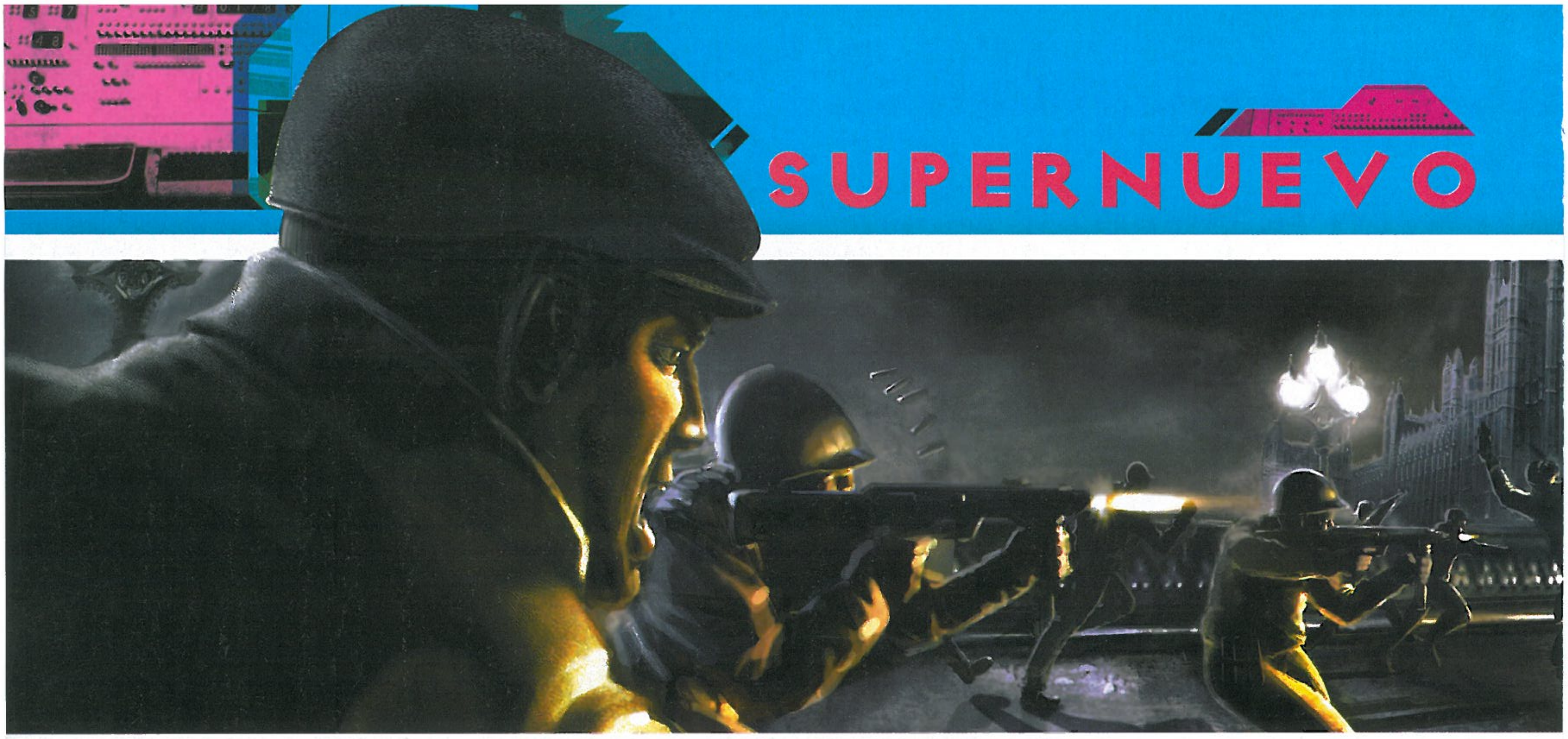
La variedad no llegará únicamente en lo que a vehículos respecta, ya que ***Untamed*** incluirá un grandísimo abanico de opciones de juego, que van desde una mezcla de todos los tipos de carreras, el X-Cross Tournament, hasta la participación de forma individual en carreras de enduro, torneos de *freestyle* (en el que tendremos que dar rienda suelta a nuestra imaginación para representar hasta 50 acrobacias diferentes), *opencross* (que pondrá a prueba a todo tipo de vehículos en los más complejos circuitos naturales, al más puro estilo *MotorStorm*)... incluso podremos personalizar el aspecto y el comportamiento de cada uno de nuestros vehículos con más de cien componentes licenciados.

Como era de esperar, el juego incluirá un Modo de juego *on-line* para un máximo de doce jugadores en el caso de las versiones para **PS3** y **Xbox 360**, ambas creadas directamente por **Rainbow Studios**. **Incinerator** ha hecho lo propio con las versiones para **PS2** y **Wii**, haciendo especial hincapié en las infinitas posibilidades de control de la consola de **Nintendo**, pero conservando en ambas el espíritu de la saga. A las portátiles, **DS** y **PSP**, llegará una versión con un desarrollo basado en rápidas carreras y minijuegos de mano de Tantalus.

Tendremos que esperar hasta marzo de 2008 para dar rienda suelta a nuestros más competitivos instintos todo-terreno.



Rompe la barrera del sonido
y elévate 360 grados cruzando
el cielo y viviendo el auténtico
drama de los combates aéreos
en un escenario sin precedentes
ACE COMBAT 6™
Fires of Liberation
!SOLO PUEDE QUEDAR UNO¡
EL SIMULADOR DE VUELO ARCADE NÚMERO 1 DISPONIBLE YA EN XBOX 360
XBOX 360
ACE COMBAT 6
Fires of liberation
12+
www.acecombat.eu
12+
www.pegi.info
VIVE LA MEJOR EXPERIENCIA
DE VUELO CON LA DEMO
EN XBOX LIVE ¡YA!
namco
XBOX 360
XBOX LIVE
BANDAI NAMCO
Games
ATARI







_DR. BOIFFARD

EXCLUSIVA xtreme

TURNING POINT
FALL OF LIBERTY

¿CÓMO PUEDE UN JUEGO DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL SORPRENDER A ESTAS ALTURAS? MUY FÁCIL: REESCRIBIENDO LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

Para qué vamos a engañarnos: por mucha tirria que les tengan a los franceses, a los yankis les pone como una moto *La Rèsistance*, y ***Turning Point:Fall of Liberty*** es la prueba irrefutable de ello. Sí, gracias a ellos se venció a Hitler. Sin su intervención, la mayor guerra que ha visto jamás el hombre hubiera ido por otros derroteros muy siniestros. Pero por muchos miles de muertos que los americanos pongan encima de la mesa, al final, los que crean leyenda sin necesidad de exageradas épicas belicistas son los civiles que combatieron valientemente al nazismo en su propia casa. ***Turning Point: Fall of Liberty*** abraza esa premisa, y aprovechando el desgaste que tiene la II Guerra Mundial en el género, nos sitúa en una línea histórica alternativa en la que los nazis nunca fueron derrotados en Europa. Y en la que el III Reich acaba extendiendo su régimen de terror al otro lado del charco.

Acción vertical

La puesta en escena del título de **Atari** es un espectáculo visual digno de alabanza, tan simple como denso. Nuestro alter-ego, (un obrero de la construcción que bien podría ser el progenitor de John McLane) observa atónito el brutal ataque aéreo de los nazis sobre Nueva York, desde su puesto en un rascacielos a medio construir. Es en las alturas, entre los mastodónticos edificios cayendo bajo las bombas -buscando sin tapujos elevar el trauma del 11 de Septiembre a la enésima potencia- donde comienza la acción. Una de las más gratas sorpresas que hemos visto en la beta de ***Turning Point*** a la que hemos tenido acceso es precisamente el intento de explotar la verticalidad de la ciudad de los rascacielos, valiéndose para ello de una vista en tercera persona para subir por las escaleras y colgarse de las vigas. Es algo que no revolucionará el género, pero que aporta un pequeño soplo de aire fresco y que ayuda notablemente a dotar al juego de su propia alma.

Pero si algo hace de ***Turning Point*** un título gratamente apetitoso es, sobre todo, su argumento. La historia comienza en Nueva York, pasa por Washington D.C. y concluye en Londres. Cada una de las tres ciudades tiene un diseño y una narrativa propias, siendo a la vez coherentes con el desarrollo argumental. El nivel inicial de Nueva York trata de transmitir, tanto a través del desarrollo como del escenario, la sensación de invasión sorpresa. Por el contrario, el nivel de Londres, al que tuvimos acceso en exclusiva, tiene una ambientación mucho más tétrica y un diseño laberíntico, lo que refuerza nuestra situación de infiltrado en la boca del lobo, en cuyas manos está el destino del mundo libre.

No os voy a engañar: los gráficos de la beta necesitan un repaso considerable a los detalles y a las texturas. Pero a rasgos generales,

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **FEBRERO 2008**

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **WWII PASADA DE ROSCA**
_PAÍS **EE.UU.**
_COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
_DESARROLLADOR **SPARK UNLIMITED**
_ONLINE **SÍ**
_WEBES.CODEMASTERS.COM/TURNINGPOINT/INDEX.PHP



EN CINCO LÍNEAS

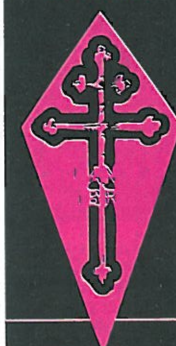
Aparentemente imposible mezcla de Segunda Guerra Mundial y gameplay con frescura.

QUÉ CUENTA

La admiración de los norteamericanos por la Resistencia Francesa, escondida inevitablemente tras una fantasiosa línea histórica donde son ellos los invadidos.

SI FUERA UN SÍMBOLO SERÍA

LA CRUZ DE LORRAINE



LOS CREADORES

SPARK UNLIMITED
Fundado por miembros desarrolladores del primer Medal of Honor, el estudio californiano fue responsable también de la conversión consolera de PS2 y Xbox de Call of Duty: Finest Hour. La experiencia con juegos de la Segunda Guerra Mundial les sale por las orejas.





DESTRUCCIÓN SE PUEDE RESPIRAR CIERTO TRAUMA DEL 11-S EN LOS NIVELES DE NUEVA YORK_





EL SIGILO Y LA ASTUCIA

Aparte de los elementos de plataformas en las ruinas de Nueva York, la otra característica de Turning Point que lo dota de cierto aire novedoso es el combate cuerpo a cuerpo. En lugar del clásico mamporro podremos agarrar a nuestros enemigos, matarlos de un culatazo e incluso usarlos como escudos humanos.





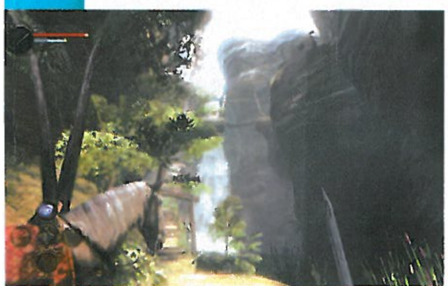
SPARK UNLIMITED SE DESMARCA DE LAS SAGAS CALL OF DUTY Y MEDAL OF HONOR A BASE DE PERSONALIDAD PROPIA Y ARGUMENTO JUGOSO

el apartado artístico va por buen camino: la ciudad de Nueva York desprende un delicioso aroma a años cincuenta; y el nivel en la Torre de Londres transmite una oscuridad tenebrosa, fantástica, en la que casi se puede oler la afición al esoterismo de **Goebbels** y los demás lunáticos del régimen nazi. Si el pulido de los gráficos, aún pendiente, luce a la altura de su **Unreal Engine**, el apartado visual cumplirá de sobra su cometido... aunque a los onanistas que esperan una revolución gráfica en cada título que sale al mercado les vaya a dejar fríos.

En definitiva, ***Turning Point: Fall of Liberty*** tiene el privilegio de ser el primer juego de la IIGM en mucho tiempo que no desata bostezos. Nos sitúa en una línea histórica alternativa, escenario lo suficientemente jugoso como para sumergirse en él de cabo a rabo. Lo hace, además, poniéndonos en la piel de un personaje carismático, alejado radicalmente del típico soldado de personalidad plana. Aún a falta de contemplarlo en su totalidad, ***Turning Point*** tiene toda la pinta de poder aportar un pequeño soplo de aire fresco. Más allá de su argumento fresco y jugoso se agradece la búsqueda honesta de desmarcarse con personalidad propia de los refritos del subgénero bélico. ●

XBOX 360







LUCHA MEDIEVAL Los combates tienen lugar en primera persona, con el uso de armas blancas y hechizos de todo tipo.



_GÉNERO **ACCIÓN MEDIEVAL ROLERA**
_COMPAÑÍA **UBISOFT**
_JUGADORES **1-10** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-CASTELLANO**
_WEB **WWW.MIGHTANDMAGIC.COM**

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS

DIRECTAMENTE DESDE LOS PC, UN CURIOSO SHOOTER MEDIEVAL

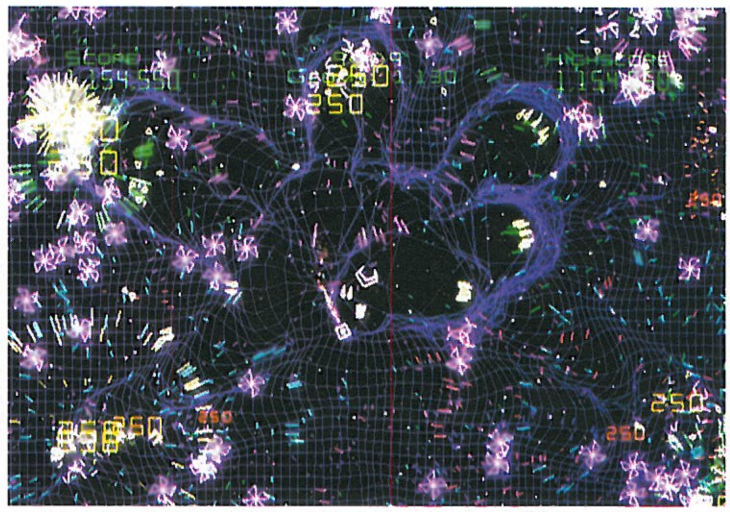
Aparecido hace algunos meses en el oscuro mundo de los juegos para compatibles, esta última encarnación de la vetusta saga *Might & Magic* (de gran recuerdo para todos los amantes de los RPG en primera persona) ha sido comparado desde el principio con el gran *Oblivion*. Y es que no hay más que ver las capturas para darse cuenta de sus similitudes. Sin embargo, estas acaban en el apartado gráfico, ya que el juego que nos ocupa, es una especie de juego de acción en primera persona con toques de rol en lo referente a la evolución de los personajes, ya que las típicas armas de fuego se transforman en espadas, varas, cuchillos y hechizos. Personajes típicos de este mundo fantástico-medieval para elegir (guerrero, mago, ladrón), la utilización del motor gráfico **Source** (el de *Half-Life 2*) y un Modo Multijugador para competir hasta diez participantes son algunas de sus bazas. _CHIARAFAN

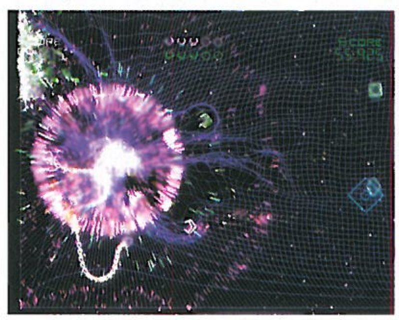
WII • NINTENDO DS

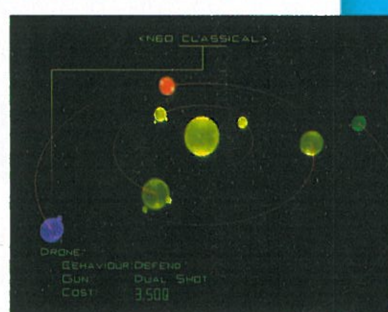
GEOMETRY WARS: GALAXIES

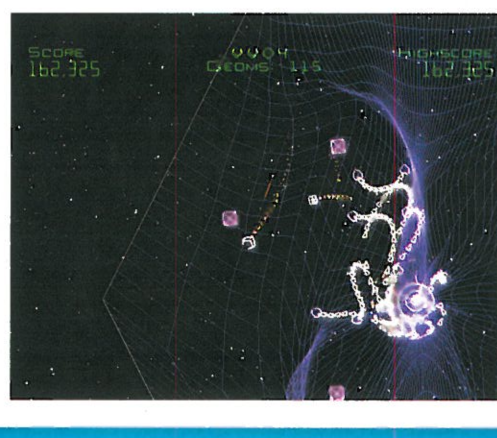
¿CÓMO ADAPTAR UN ARCADE DE DOBLE STICK... AL WIIMOTE?

Lo reconocemos sin ningún tipo de reparo: nos vuelve locos *Geometry Wars*. Desde su presuntuoso título (redondeado con ese *Retro Evolved* de **360**) a su mecánica, nada original pero pulidísima y deliciosa. Éramos fans en los tiempos de su aparición como huevo de Pascua en *Project Gotham Racing 2*, y más aún con su demoladora encarnación en HD como juego descargable para **Live Arcade**. Ahora, **Kuju Entertainment** (desarrolladores de *Nucleus* para **PS3**, y si eso no es una extraordinaria carta de presentación, no sé qué puede serlo) ha mantenido intacto el *gameplay* del original. Es decir, sobrevivir el mayor tiempo posible en una de esas desoladoras galaxias hiperoscuras en las que brillan sólo abstractas formas geométricas que recuerdan vagamente a naves espaciales. Entre los extras, el doble de enemigos y 64 galaxias para explorar. ¿Suficiente para justificar un precio de juego completo? El mes que viene, si hemos conseguido despegarnos del wiimote, os lo contamos. _JOHN TONES









_GÉNERO **SHMUP ESENCIAL**
_COMPAÑÍA **SIERRA**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_WEB **WWW.GEOMETRYWARS-GALAXIES.COM**

BORDES GALÁCTICOS Vuelve la deliciosa abstracción de una galaxia con paredes.


3+
www.pegi.info
Nintendo
SUPER MARIO GALAXY
TM
Una aventura infinita en el espacio
Lánzate con Mario y tu Mando de Wii al espacio exterior. Explora el universo, prueba saltos que desafían la ley de la gravedad, utiliza trajes especiales… ¡y comparte esta nueva aventura épica 3D con un amigo! Así, mientras uno dispara estrellas y detiene a los enemigos, el otro podrá ayudar a Mario a salvar a la Princesa Peach.
Con Super Mario Galaxy, Mario ha vuelto ¡y está mejor que nunca!
Wii
move you
www.wii.com
© 2007 Nintendo. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.





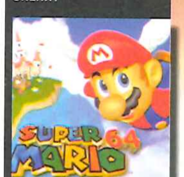
BELLISIMAS IMAGENES ALGUNOS DE LOS MOMENTOS MÁS INTIMOS DE GALAXY SON DE UNA PLASTICIDAD INDESCRIPTIBLE_

_EL HOMBRE ELEFANTE

SUPER MARIO GALAXY



SUPER MARIO GALAXY



SUPER MARIO 64



SUPER MARIO SUNSHINE

100°

0°

SI EN ALGÚN MOMENTO HEMOS PODIDO DUDAR, GALAXY NOS DEVUELVE LA FE: MARIO ES *EL* JUEGO

Super Mario equivale en el mundo del videojuego a mucho más que un simple icono cultural o una franquicia asociada a una plataforma. Mario, a lo largo de los años y por méritos propios, ha sabido reinventarse, y su relevancia e influencia para el sector es equivalente a la ejercida por el monolito negro para el ser humano en *2001: Una Odisea en el Espacio*. Un punto de inflexión a estudiar.

Más allá de la innovación

Soy el primero en admitir que tras la presentación oficial de **Wii**, creí a pies juntillas que la revolución propuesta por **Nintendo** estaría perfectamente ejemplificada en el nuevo juego de Mario. Nada más lejos de la realidad: como reivindicaré a lo largo del análisis, ***Super Mario Galaxy*** es un juego sublime, pero lejos de la simbiosis alcanzada entre **Nintendo 64** y *Super Mario 64*, donde juego y plataforma fueron pensados irremediablemente el uno para el otro, sin prórrogas ni concesiones.

Ante todo, que no quede ninguna duda. ***Super Mario Galaxy*** es todo un ejercicio de madurez y calidad por parte de **Nintendo**. Un juego que ejemplifica a la perfección los estandartes de la compañía paralelos a **Wii**: si la consola busca una nueva interfaz, simplicidad y nuevos jugadores, ***Super Mario Galaxy*** muestra el oficio, imaginación y escala de producción clásica de la compañía. Porque hasta que no controlemos a Mario por la galaxia no podremos apreciar la astronómica revolución que supone la gravedad en el videojuego, elemento hasta ahora desaprovechado. **Nintendo** ha demostrado conocer como nadie el lenguaje del videojuego durante casi tres décadas: introducciones cortas y concisas, donde los objetivos queden bien claros desde el primer momento, y las menores interrupciones posibles para disfrutar cuanto antes, con nuestro avatar, del entorno y sus posibilidades.

En el primer planeta que visitaremos, un excelso tutorial cuya dificultad irá en concordante *crescendo*, tendremos que, simplemente, mover a nuestro personaje por un precioso escenario. Es un entorno que se aleja radicalmente de cualquier otro título similar, y obliga al jugador a comprender la nueva perspectiva de juego. El control, de este modo, evita el conflicto con nosotros desde el primer momento, siendo preciso y accesible, aunque no será hasta unas horas de juego donde podamos manejar a Mario como lo que es: la perfecta representación del dinamismo en los videojuegos.

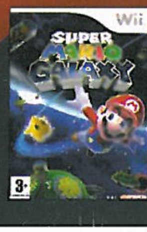
El movimiento de giro, la gran novedad respecto al control, exige un *timing* muy preciso que, si no logramos dominar, nos dejará vendidos ante los enemigos, lo que evita el uso egoísta del ataque. El uso del puntero crea un segundo personaje incosciente, con el que podremos recoger fragmentos de estrella y lanzarlos como proyectiles. Aunque al principio parezca un estorbo, terminará siendo un arma de incalculable valor.



SUPER MARIO GALAXY

3+

Wii

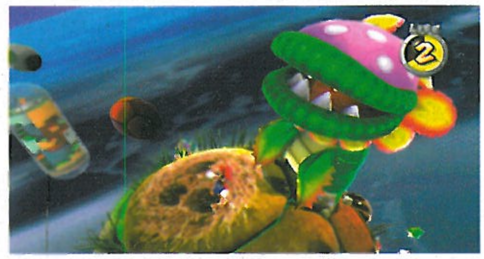


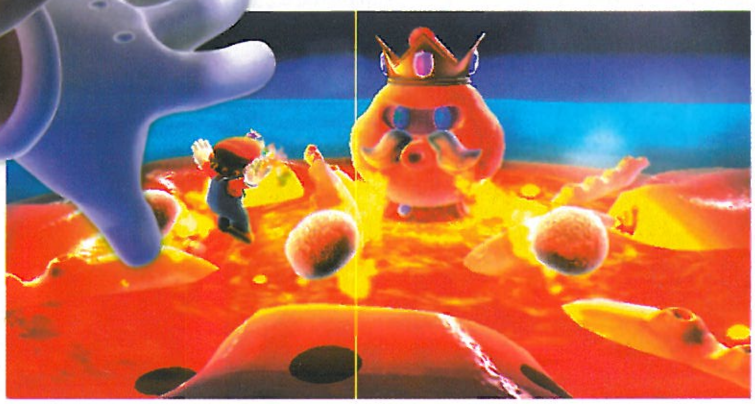
_GÉNERO **PLATAFORMAS GALÁCTICAS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **EAD TOKYO**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.NINTENDO.ES**

RECOMPENSA Si conseguir las estrellas creéis que es complicado, las maxiestrellas os harán sudar.









EL FRIKIPULPO Uno de los enemigos finales más bestiales de todo el juego. El frikipulpo recordará a los nintenderos más fanáticos los enfrentamientos contra Ganon fantasma en OoT.







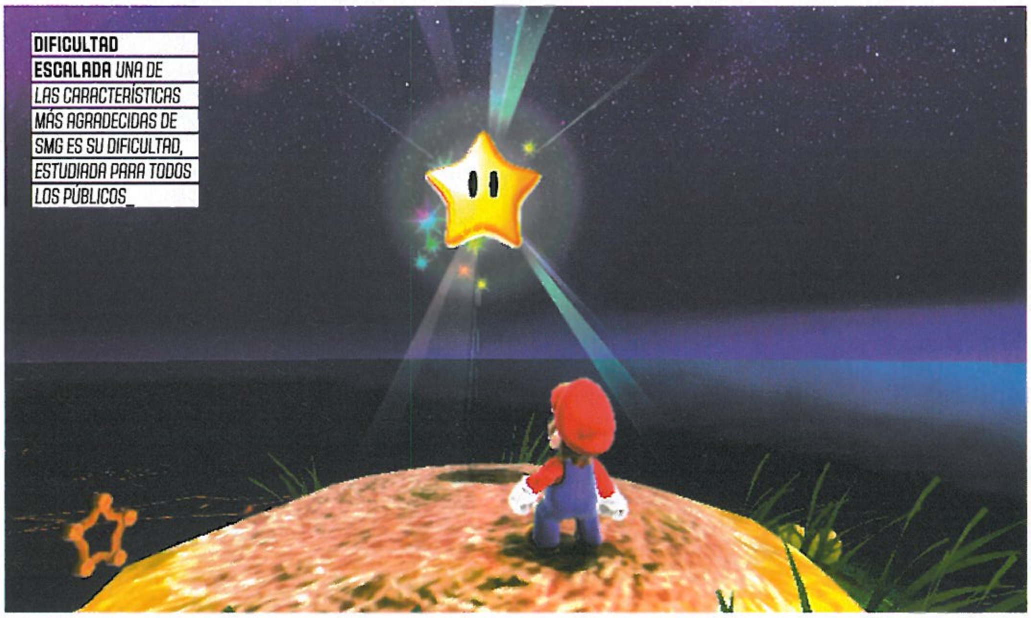


Revolución espacial

Pero en el fondo, todas estas características son propuestas de calidad como las que ha firmado la franquicia en sus más de veinte años de historia. Donde ***Super Mario Galaxy*** dinamita metafóricamente el género es al perder el miedo al salto al vacío, buscando una abstracción constructiva. El hecho de enviar a Mario al espacio no es baladí: en el onírico mundo donde se desarrolla la acción de ***Super Mario Galaxy*** hay opción a todo tipo de pesadillas con formato de plataformas imposibles, planetas que cambiarán nuestro punto de gravedad y fantasías visuales como esferas gigantes de agua flotando por el espacio. Un prodigio técnico donde no me gustaría extenderme, aunque no hay duda de que es digno de mención: ***Super Mario Galaxy*** luce como ningún otro juego de **Wii** ha lucido hasta ahora. Toda una evolución de los estandartes visuales de la consola, a divinos 60 cuadros por segundo, pero eso sí, apoyado continuamente en una dirección artística excelsa. Parece que **Nintendo** no se ha ahorrado ninguna de sus bazas y ha cargado este disco con toda la calidad y originalidad con la que solía firmar sus obras maestras. Toda la producción del título está un nivel que brilla por encima de cualquier juego de **Wii**, incluyendo su magnífica BSO, que por primera vez está orquestada, dignificando la saga con tremendas versiones de los temas clásicos y aumentado el número de melodías inolvidables del universo Mario con nuevas composiciones.

La dinámica de los Marios en tres dimensiones sigue en ***Super Mario Galaxy***, pero como no, amplificada y magnificada. Desde que la franquicia se abrió a la tridimensionalidad también perdió cierto grado de pureza plataformera. Saltar ya no era tan importante como explorar, elemento verdaderamente indispensable, ya que finalizar las fases no era el objetivo clave: lo realmente crucial era encontrar las estrellas por los escenarios. El conflicto entre exploración o plataformas puras está muy diluido en este ***Galaxy***, ya que el propio concepto de planetas herméticos, independientes y de diferentes tamaños, creará la necesidad de explorarlos de una forma natural y, por otra parte, los obstáculos obligarán al jugador a esmerarse más que nunca en superarlos. Las populares fases retro de *Super Mario Sunshine* (título, por otra parte, muy reivindica- ➲

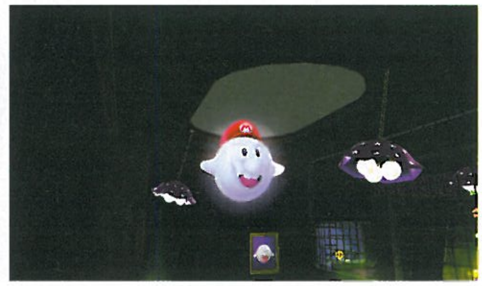
SUPER MARIO GALAXY REUNE TODAS LAS CARACTERÍSTICAS QUE HAN HECHO TRIUNFAR A MARIO, PERO LAS ELEVA A UNA ESCALA INSÓLITA

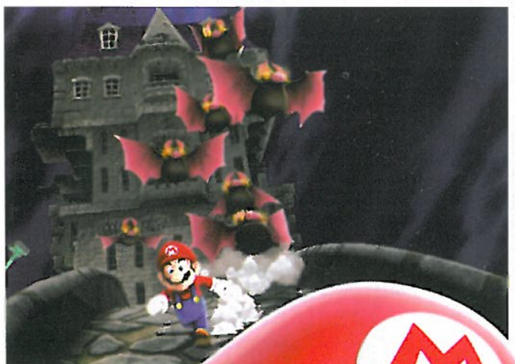


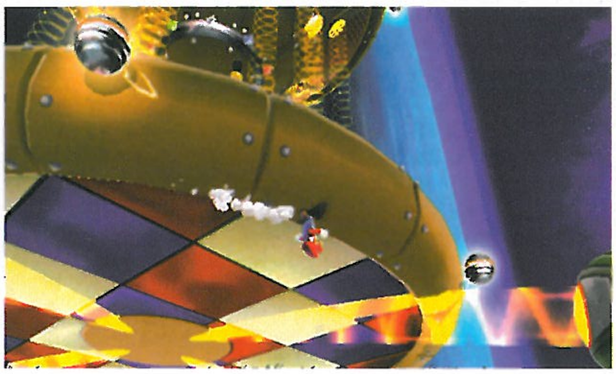
DIFICULTAD ESCALADA UNA DE LAS CARACTERÍSTICAS MÁS AGRADECIDAS DE SMG ES SU DIFICULTAD, ESTUDIADA PARA TODOS LOS PÚBLICOS_



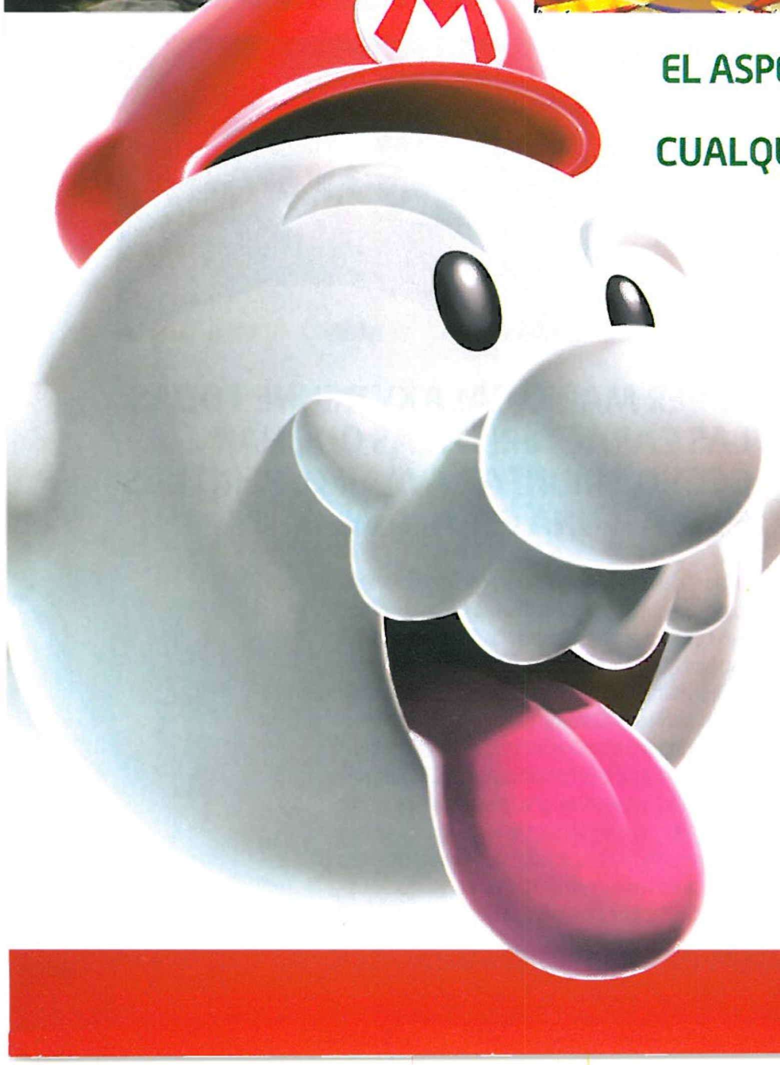
PERSPECTIVA IMPOSIBLE Gran parte del encanto plástico y jugable de este Super Mario Galaxy es el continuo cambio de perspectivas que sufre el jugador. Una delicia visual y un nuevo concepto de plataformas, inovación dos en uno.











EL ASPECTO VISUAL DE GALAXY ESTÁ A LUSTROS LUZ DE CUALQUIER OTRO TÍTULO DE WII

ble) vuelven aquí, pero integradas perfectamente en el desarrollo y aspecto artístico del juego. ***Super Mario Galaxy***, al no ceñirse a un desarrollo estético lineal, permite pasar de jardines preciosistas a manzanas gigantes o simples paisajes cubistas. El momento más desconcertante, sin duda alguna, es cuando de un plumazo pasamos de atravesar lo que parecen complejas plataformas en tres dimensiones a un desarrollo clásico bidimensional. Una auténtica bocanada de nostalgia y punto de reflexión.

Divagaciones en el desarrollo

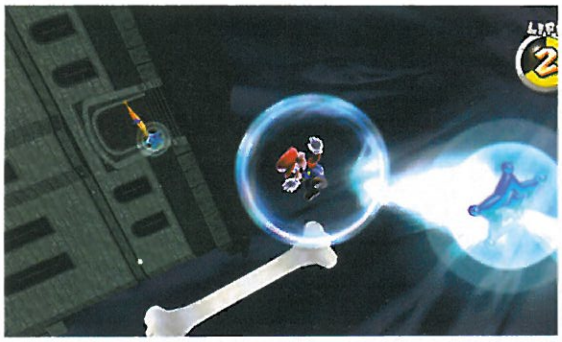
El juego, sin embargo, está lleno de pruebas independientes al desarrollo principal. Algunas, muy interesantes, que utilizan el wiimote de forma más acentuada. Lejos de ser simples añadidos, son pruebas que no rompen el ritmo de juego y dan una pequeña inyección de variedad al conjunto global, aunque son menudencias ante la complejidad de la obra principal.

Una sensación similar nos dejan los populares trajes, que lejos de ser un punto de giro en lo jugable, son más anecdóticos y puntuales de lo esperado. Donde estas nuevas facultades destacan (especialmente el Mario Abeja o el Mario Muelle, este último francamente divertido) es en recuperar un poco el humor que siempre ha destilado la saga. Es el encanto e inocencia que nos atrapó en la infancia y probablemente atrape a las nuevas generaciones.

El Modo Cooperativo a dos jugadores es muy superficial y no tiene mayor relevancia que tener entretenido al compañero de sofá, ya que a cualquier jugador experto, el lanzar estrellas y bloquear enemigos con el puntero del wiimote le resultará poco estimulante.

En esta ocasión, el observatorio al estilo del castillo en *Super Mario 64* es un planetario donde tendremos acceso a los diferentes planetas. No llega a los niveles de encanto y carisma del hogar de la Princesa, pero como mero salón de tránsito es cómodo y accesible.

El abanico de niveles es el más metamórfico y rico que ha proporcionado la saga en toda su historia. El esquema de estrellas está concienzudamente equilibrado tanto para los jugadores *hardcore* como para los patosos. Algunas estrellas pueden parecer regalos, pero su misión es más simplificar el camino a los jugadores torpes que enfurecer a los adictos. Otras, mientras tanto, especialmente aquellas a las que tendremos acceso una vez fina-



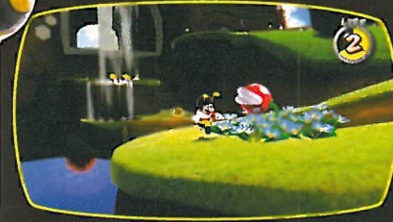




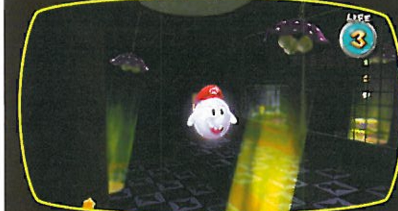


VUELVE MARIO POCOS VIDEOJUEGOS PUEDEN PRESUMIR DE PARALIZAR EL SECTOR CON CADA NUEVA ENTREGA. MARIO REGRESA COMO SE MERECE_

EN TRES DISFRACES



MARIO ABEJA Su aspecto desborda el concepto cute propio de la saga_

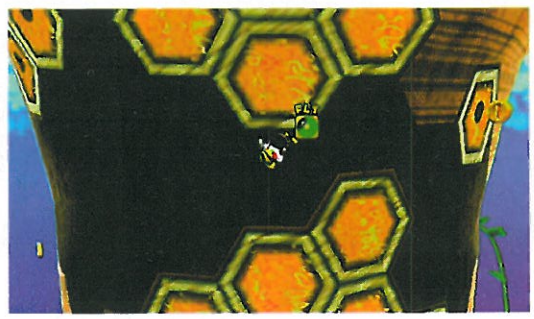


MARIO BOO Todo un guiño para los fans, aunque su uso es muy puntual _



MARIO HIELO Nos permitirá caminar sobre las aguas cual Jesucristo_





lizado el título (aproximadamente 60 estrellas) son sólo aptas para perseverantes y robots de pulso perfecto.

Algunos niveles sólo estarán disponibles en determinadas ocasiones, lo que obliga al jugador a moverse por las diferentes galaxias de forma dinámica, eliminando la posibilidad de completar el juego de forma lineal. Este tipo de pruebas son revisitaciones de niveles ya completados en los que, debido a la aproximación de ciertos cometas, las leyes físicas son sensiblemente distintas: en algunas tendremos que conseguir cien monedas púrpura repartidas por el nivel, terminar la fase en modo contrarreloj, superar una carrera contra un alter ego o vencer al *boss* de turno con un sólo punto de vida. Esta prueba es muy interesante, ya que vuelve a demostrar la calidad de la compañía a la hora de hacer estimulantes combates finales. En ***Super Mario Galaxy***, aparte de seguir siendo vibrantes, intuitivos y con mecánicas perfectamente definidas, siguen resultando terriblemente divertidos.

Conflictos espaciales

Si nos centramos en la evolución de Mario como personaje, hay una característica que parece haber sido relegada hasta el olvido: eliminar a los enemigos mediante el uso del salto ha pasado a un segundo plano gracias al nuevo golpe de giro. Este nuevo planteamiento no es gratuito, estoy seguro de que a **Nintendo** le ha costado horrores tomar esta decisión. Desde luego, el salto en tres dimensiones es mucho menos preciso que en un desarrollo bidimensional, más aún teniendo en cuenta los nuevos entornos esféricos, mucho más complejos y espacialmente menos abarcables. Esta sustitución tiene premio para los románticos, ya que eliminando a los enemigos de la forma clásica obtendremos monedas, las cuales nos proporcionarán vida, mediante que de la forma sencilla seremos recompensados con trozos de estrella, la nueva moneda de cambio en el universo de ***Super Mario Galaxy***.

No voy a entrar a trapo en el continuo debate sobre si los Marios han muerto en su salto hacia la tridimensionalidad. No me parece ético menospreciar la evolución del videojuego de esa manera. ***Super Mario Galaxy*** ahonda en el concepto de plataformas puras muchísimo más que algunas de las vacas sagradas, intocables debido al paso del tiempo. Niveles cercanos al final del título como la galaxia compuesta de juguetes son todo un ejemplo de madurez en el género, desgraciadamente maltratado por un reducido grupo de sectáreos.

Obra magnífica

En el fondo, es difícil resaltar las cualidades de este ***Super Mario Galaxy*** para **Wii** sin buscar reminiscencias o comparaciones, pero difícilmente se puede aplaudir más a un juego como éste si afirmamos que ante las obligatorias comparaciones no saldrá escaldado ni tan siquiera ante los títulos incunables de la longeva serie.

CADA PLANETA SERÁ MÁS BELLO Y COMPLEJO QUE EL ANTERIOR

LOS 10 MEJORES GUIÑOS

ENTERNECERÁN HASTA AL MÁS RUDO

1. BARCOS VOLADORES. Ya en la introducción quedará patente la influencia de SMB3, con la vuelta de los navíos.



2. FLORO PIRAÑA. Uno de los enemigos más exportados de Mario Sunshine vuelve con nuevos aires.



3. HIJOS EN EL FRENTE DE COMBATE. Bowser no duda en enviar a sus hijos a la guerra, como hizo en SMB3.



4. RAYING. Vuelven en formato de mini-juego las carreras de Sunshine, que gracias al wiimote ganan profundidad.



5. BRUJERÍA Y ESOTERISMO. Vuelven los brujos enemigos de Mario World, peligrosos si atacan en gran número.



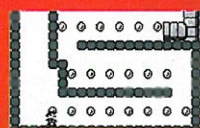
6. PINGÜINOS EN EL ESPACIO. En Galaxy descubriremos que los entrañables pingüinos de SM64 tienen colonias.



7. CONEJOS Y MÁS CONEJOS. Los odiosos conejos de SM64 nos enseñarán a jugar en la toma de contacto.



8. GUIÑOS MUSICALES. Como no, plagado de ellos, aunque el más raro es la remasterización de un tema de Super Mario Land.



9. JUNGLE BEAT. También hay guiños al anterior título de Nintendo Tokyo para GC, como el extraño uso de los dientes de león.



10. PRINCESA GENEROSA. La eterna raptada nos enviará cartas con vidas de vez en cuando, como en SMB 3.



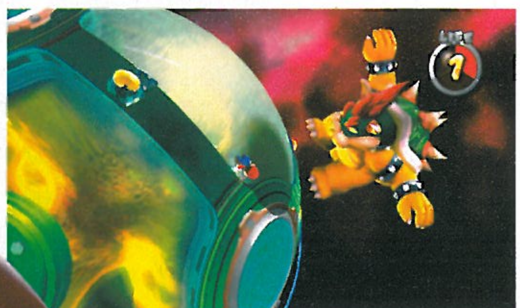


LUCHA LEGENDARIA LOS COMBATES CONTRA BOWSER SON MÁS ÉPICOS QUE NUNCA











EN EL FONDO, NOS GUSTA Rescatar a la princesa es sinónimo de vicio en bucle.

CONSEGUIR LAS 120 ESTRELLAS ES UN RETO SÓLO PARA EXPERTOS EN LA SAGA. ESTÁIS TODOS ADVERTIDOS

Completar la aventura puede llevar unas quince horas (con unas 60 estrellas podremos acceder al enfrentamiento contra Bowser), pero desentrañar el cubo de Rubik de **Nintendo** al completo, las 120 estrellas, es sólo un reto digno de los más fieles al fontanero. **Nintendo** ha firmado un juego que podría competir por el título de mejor juego de su historia. Este macrohomenaje a la franquicia es también una seria reflexión sobre el mercado del videojuego.

Esquivando todo tipo de críticas perniciosas y fuera de lugar, **Wii** tiene en su catálogo uno de los juegos de mayor calidad de una generación de consolas en la que parecía que **Wii**, para regocijo de sus detractores, no jugaba ningún papel.

Super Mario Galaxy conserva todas las facultades que han hecho grande a Mario, pero supera la simple autorreferencia continua para volver a escribir el camino a seguir en este género, tan en decadencia y lastrado a un continuo segundo plano. Un homenaje a la perseverancia y paciencia de los jugadores habituales de la franquicia, un lujo para los nuevos jugadores y una bocanada de aire fresco para la industria del videojuego en general. La historia del medio recibe una nueva página.

CONCLUYENDO

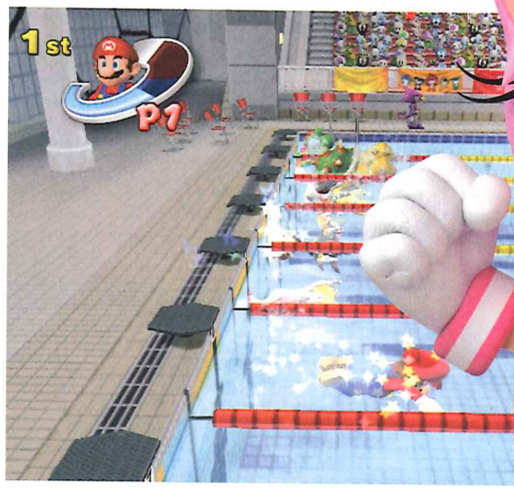
Super Mario Galaxy ha logrado contentar hasta al fanático más histórico. Nintendo Tokyo firma el mejor juego de Nintendo en los últimos tiempos, por lo que poco más hay que añadir. Una de las joyas de la década.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
9,4	9,5	9,7	9,0	Wii	9,6


12+
www.pegi.info
playstation.com
eyeofjudgment.com
THE EYE OF JUDGMENT™
Tus cartas tienen el poder y con PlayStation Eye vas a utilizarlo. Planea tu estrategia, espera el momento y ataca cuando menos se lo esperen. Vas a alucinar viendo como luchan las criaturas delante de tus ojos en una increíble batalla en 3D. Con The Eye of Judgment el poder está en tus ojos.
Amplía tu colección The Eye of Judgment con las barajas y packs de apoyo adicionales.
Hasbro
THE EYE OF JUDGMENT
This is living
PLAYSTATION 3
THE EYE OF JUDGMENT™ © 2007 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



UN VICIO DE PELOTAS EL PING-PONG ES UNO DE LOS EVENTOS MÁS ADICTIVOS DE TODO EL JUEGO_







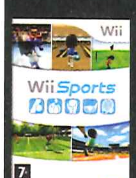




100°


MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS


TABLE TENNIS


WII SPORTS

0°

_NEMESIS

MARIO & SONIC
EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

DOS ANTIGUOS RIVALES SE UNEN BAJO EL PARAGUAS DEL OLIMPISMO EN UNA DE LAS JUGADAS COMERCIALES MÁS SAGACES QUE SE RECUERDAN EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

No queremos ir de cínicos: simplemente habría que ser estúpido para despreciar el descomunal valor comercial que tiene juntar, por primera vez, a Mario y Sonic (hace años, rivales encarnizados desde sus respectivas plataformas), y más aun hacerlo en el marco de los inminentes Juegos Olímpicos de Pekín 2008. **Nintendo** ha prestado a sus personajes y **Sega** se ha ocupado del resto. Parte del equipo que hizo posible en su día *Decathlete* (tanto en recreativa como en la adaptación a **Dreamcast**) se puso a trabajar junto al **Sonic Team** para recrear las 20 pruebas que componen esta producción para **Wii**, en la que junto a pruebas clásicas del olimpismo como los 100 Metros Vallas, podremos encontrar otras de corte fantástico, todos ellas destinadas a provocar risas y piques entre los cuatro jugadores.

Desde los lejanos tiempos del *Track & Field* de **Konami** o el *Summer Games* de **Epyx**, olimpismo y enfrentamientos multijugador siempre han sido una combinación insuperable. Si en los años ochenta destrozabas botones de teclado y *joysticks*, ahora será tu propio cuerpo lo que acabe para el arrastre, ya que cada prueba exige un uso diferente, y en algunos casos agotador, del wiimote y el nunchaku. Y algunas competiciones, como la natación, reclaman hasta cuatro diferentes formas de mover los mandos, dependiendo del personaje elegido.

Teniendo en cuenta la popularidad (y los destrozos en los salones) que han provocado las pruebas de *Wii Sports*, no puedo ni imaginar la que se va a liar cuando cuatro adultos se pongan a sacudir los brazos como posesos, buscando llegar primero a la meta o batir ese dichoso record del vecino del quinto. El multijugador es sin lugar a dudas el gran atractivo que tiene ***Mario & Sonic En los Juegos Olímpicos*** porque, sinceramente, jugar a algo así en solitario, no tiene demasiado sentido salvo el de quemar calorías sentado en el sofá, sin necesidad de condenar nuestra alma en el intento. Y ya sabeis a que me refiero, cochinos.

Pero si tu única opción es jugar en solitario (por ser un huraño, tener una familia con brazos de arcilla, etc), tampoco desesperes. **Sega** ha incluido un Modo Desafío y los divertidos minijuegos de Galería, en el que tu habilidad será recompensada con chascarrillos y anécdotas sobre los Juegos Olímpicos.

El gran repertorio de pruebas, unido a la variedad de personajes (incluido tu propio Mii) logran dotar al juego de gran longevidad. Eso siempre que si volvemos a repetir, se disfrute en compañía de otros. Jugando solo se acorta bastante la diversión.

Además, ***Mario & Sonic En Los JJ.OO.*** añade un atractivo extra para los fans del retro y los mitómanos, ya que además de los atletas a seleccionar (que van desde Tails a Bowser, de Peach a Knuckles), el estadio está plagado de personajes secundarios de ambos universos. Desde Chaotix ejerciendo de juez en jabalina a Lakitu midiendo, desde su nube, el salto de longitud.

MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

3+

Wii



_GÉNERO **OLIMPISMO CON OLOR A MASCOTA SUDADA**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SONIC TEAM/SEGA**
_DISTRIBUYE **SEGA** _JUGADORES **1-4**
_ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO/INGLÉS**
_WEB **MARIOANDSONIC.SEGA-EUROPE.COM/ES/**



PALMERO MADE IN JAPAN
ANTES DE SALTAR, RECLAMA EL APOYO DEL PÚBLICO CHOCANDO LOS MANDOS COMO SI APLAUDIERAS_



CONCLUYENDO

El juego que enterrará para siempre a Wii Sports. Mario & Sonic En los JJ.OO. lleva los piques y el machaqueo de botones del olimpismo videojueguil al Universo Wii, lo que conlleva dos cosas: mucha diversión y un tremendo dolor de brazos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
8,4	8,2	8,8	8,6		8,5

EXPO ZARAGOZA 2008

Movistar emoción, juega a lo que quieras.



MOTOGP FUERZA BEOWULF CRASH PRINCE GOW NITRO SPYRO

Entra en **emocion>Juegos** o envía gratis un ✉ con el código del juego al **404.** (Ejemplo: FUERZA al **404**)

PLAY

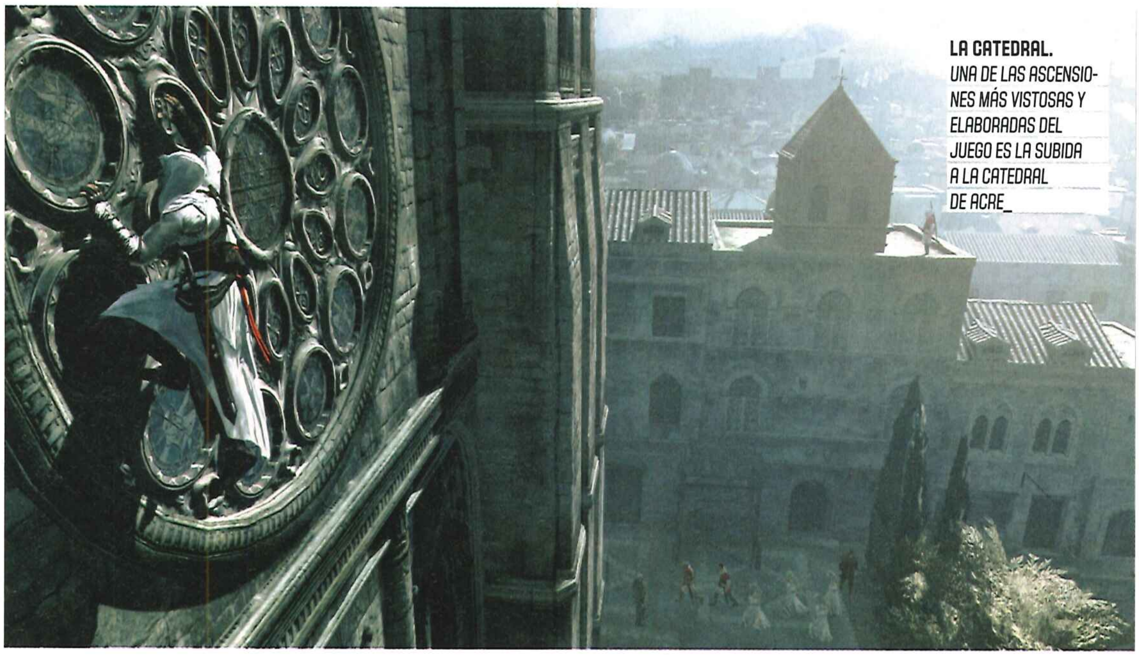
Envía ✉ **BIDI al 404.**
Descarga la aplicación y captúralo.

Envío y recepción gratuitos del mensaje. Coste de navegación: 50 cent/sesión 10 min (58 cent. IVA incluido). Más info en movistar.es

Crash: Lucha de Titanes © 2007 Sierra Entertainment, Inc. Spyro: La Noche Eterna © 2007 Universal Interactive, Inc. Todos los derechos reservados.Publicados por Vivendi Games Mobile. Star Wars: El Imperio Contraataca y MotoGP '07:© 2007 THQ Wireless © 2007 Lucasfilm Ltd. & TM. © 2007 Dorna Sports, S.L. All rights reserved. Prince of Persia y Beowulf:TM Paramount Pictures. © 2007 Warner Bros. Ent., Shangri-La Ent.,LLC y Paramount Pictures. Todos losderechos Reservados.

Telefónica
movistar

www.movistar.es



LA CATEDRAL. *UNA DE LAS ASCENSIONES MÁS VISTOSAS Y ELABORADAS DEL JUEGO ES LA SUBIDA A LA CATEDRAL DE ACRE_*



AL MUALIM El Maestro de Asesinos dirigirá tus acciones desde su fortaleza en Masyaf.







CIUDADES Cada vez que Altair llega a una de las ciudades, se encontrará con una espectacular vista de sus calles y edificios.

_LEOLO

100°



MASS EFFECT



ASSASSIN'S CREED



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

0°

ASSASSIN'S CREED

UBISOFT NOS REGALA UN FASCINANTE VIAJE EN EL TIEMPO EN UNO DE LOS JUEGOS QUE MÁS EXPECTACIÓN HA GENERADO PARA LA NEXT-GEN. ¿SERÁ ESTE HYPE LO QUE TODOS ESPERABAN?

Desde que tuvimos conocimiento de su desarrollo, todos habíamos hecho un hueco en nuestras estanterías para ***Assassin's Creed***. Durante la larga espera se han ido sumando rumores, expectativas y la escasa información que **Ubisoft Montreal** iba pasando por debajo de la puerta. Cuando la compañía nos avisó de que la copia final del juego ya estaba en camino, no es de extrañar que el revuelo fuese instantáneo: por fin íbamos a saber si el que para muchos iba a ser el juego del año para **PlayStation 3** y **Xbox 360** se merecía semejante honor.

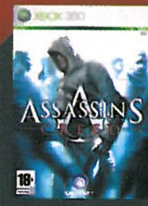
La primera impresión nada más arrancar la aventura en la ciudadela de Masyaf, fortaleza de los Asesinos, fue de asombro ante el despliegue gráfico que **Ubisoft Montreal** ponía a nuestra disposición. El ascenso por las callejas de Masyaf revelaba al final un imponente castillo que sólo era un preludio de lo que esperaba en Damasco, Jerusalén y Acre. Eso sin contar con el Reino, la extensión que une las tres ciudades, plagada de campamentos de soldados y aldeas de campesinos, y con algunas vistas realmentes sobrecogedoras.

Un inicio arrollador.

Las dos primeras horas con ***Assassin's Creed*** fueron una delicia. Aunque el motor gráfico no es todo lo suave que cabía esperar, sobre todo en la versión de **PlayStation 3**, y las animaciones parezcan ligeramente más bruscas en **Xbox 360**, lo que estábamos viendo en pantalla era como para frotarse los ojos. Todo lo que **Ubisoft** había prometido estaba allí. Bueno... ¿todo? Quizás habían exagerado un poco.

La interacción social con los ciudadanos de Tierra Santa existe, aunque no alcanza las cotas que nuestra imaginación había soñado. Por ejemplo, es necesario dejar pulsado el botón Círculo en **PS3**, B en **360**, para abrirse paso entre la gente, sobre todo si van acarreando algo. Así evitas tirarles la mercancía y llamar la atención de los guardias. Pero después, todo se reduce a camuflarse sentándose en un banco, ocultarse en un montón de heno o los tenderetes de los tejados y rezar para pasar desapercibido cobijado por un grupo de eruditos. Siempre teniendo en cuenta que el icono que señala el estado de alerta de tus perseguidores esté en amarillo. Si está en rojo no podrás esconderte en ningún sitio.

Durante estas dos primeras horas de juego también nos dimos cuenta de que el control que **Ubisoft Montreal** ha ideado para ***Assassin's Creed*** se escapa de lo convencional. Para saltar no tienes que esperar al momento exacto en que haya un obstáculo y apretar el botón, bastará con dejarlo apretado y Altair saltará auto-



_GÉNERO **«LA PAZ A CUALQUIER PRECIO»**
_PAIS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
_DISTRIBUYE **UBISOFT**
_JUGADORES **1** ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ASSASSINSCREED.COM**



CASA DE ASESINOS
En cada ciudad hay una. Allí recibirás las órdenes pertinentes para llevar a cabo tu misión. Sólo se puede entrar por el tejado y cuando estés pasando completamente desapercibido.

ATALAYA
Hay un número determinado para cada barrio en las tres ciudades. Al subir y activar la vista de águila, en el mapa aparecerán los objetivos que puedes cumplir en la zona que se abarca desde las alturas.

INVESTIGACIÓN
En cada misión tendrás que realizar un número determinado de investigaciones, como fisgonear, interrogar, robar documentos o hablar con un informador (como en la imagen) antes de llevar a cabo el asesinato.

SALVAR A UN CIUDADANO
Ayuda a estas personas a librarse de soldados impertinentes y a cambio se activarán «vigilantes» que retendrán a tus perseguidores en la huida.

OBJETIVO DE ASESINATO
La culminación de cada nivel. Averigua todo lo que puedas sobre tu objetivo (en este caso Jubair en Damasco) para ser lo más sigiloso posible a la hora de acabar con su vida. Aunque siempre te quedará la opción de usar la fuerza bruta.







máticamente. **Ubisoft** mantiene que es una forma de llegar a más público, aunque los jugadores más habituales pueden sentirse ligeramente desorientados al principio. El futuro dirá cómo acaba dicho experimento y si otras compañías se atreven a adoptar este peculiar tipo de control en alguno de sus títulos.

Atrapado en el tiempo.

El problema surgió cuando, una vez pasadas estas dos primeras horas de juego más o menos, nos dimos cuentas de que las misiones eran un calco unas de otras, cambiando barrio y personajes. Es decir, Altair llega a una ciudad. Visita la casa de Asesinos para recabar pistas sobre su objetivo. Se sube a una atalaya para que aparezcan en el mapa las investigaciones que puede realizar. Puede hablar con un informador para llevar a cabo una misión que éste no ha cumplido, fisgonear sentado desde un banco para escuchar una conversación relevante, robar documentos que le conduzcan a su víctima o seguir a un sospechoso para someterle a un interrogatorio. En este último caso, tendrás que partirle la cara a un individuo para que suelte todo lo que sabe, pero cuidado, que por aquel entonces no entendían muy bien eso de poner la otra mejilla.

Continuamos, una vez hechas las investigaciones pertinentes (siempre es necesario un mínimo, ya sea de dos o tres), y puedes pasar al asesinato del personaje que te ha solicitado el Maestro de Asesinos, Al Mualim. Aunque también puedes continuar investigando para encontrar la manera de llegar hasta tu víctima sin armar apenas revuelo y que el asesinato sea más efectivo.

Ahora imagina seguir este mismo patrón, sin contar las ocasiones que tendrás que salir huyendo, en cada uno de los nueve asesinatos, y ➲









TODO UN CABALLERO DENTRO DE LAS ACCIONES QUE MÁS HA VENIDO ANUNCIANDO UBISOFT SOBRE EL COMPORTAMIENTO SOCIAL DE ALTAIR, EL ASESINO, ESTÁ EL APARTAR DE SU CAMINO A LOS VIANDANTES PARA EVITAR SER DESCUBIERTO POR GUARDIAS Y SOLDADOS



TEMPLARIOS Entre las misiones secundarias que pone a tu disposición el juego, está la de liquidar a 60 templarios distribuidos por el inmenso mapeado de Assassin's Creed, que alertarán de tu presencia sin dudarlo.



LA HERMANDAD SECRETA

Altair tiene que asesinar a nueve personajes claves en la Tercera Cruzada. Antes de que exhalen su último aliento, mantendrás interesantes conversaciones que te revelarán que estos hombres están unidos por algo más que el filo de tu cuchillo. Pero... ¿será capaz Altair de desenredar quién se encuentra detrás de todo este meollo?





echarás de menos algo de variedad. Además, **Ubisoft Montreal** ha decidido incluir secuencias interactivas, lo que se reduce a que Altair puede moverse con cierta libertad mientras alguien suelta una de las extensas charlas a través de las que se va descubriendo la trama. La primera vez parece una idea muy original, pero tras escuchar una perorata tras otra te darán más ganas de hacer una excursión a la neveras hasta que se pase la escena que de continuar escuchando para enterarte de la historia. En nuestra humilde opinión, en un título tan ambicioso gráficamente, habría sido más efectivo utilizar secuencias cinemáticas que hubiesen resaltado los momentos cumbre con mayor espectacularidad y dando menos protagonismo a los interminables diálogos que proporcionan información.

Tierra Santa, siglo XII.

A pesar de todas estas críticas, debidas en su mayor parte a la gran expectación que se había generado sobre el juego, ***Assassin's Creed*** es uno de los mejores títulos del año.

Visualmente nos encontramos ante una *delicatessen*. La forma en que **Ubisoft Montreal** ha recreado Tierra Santa invita a pararse de vez en cuando (¡benditas atalayas!) para disfrutar de las vistas. Siempre que la soldadesca no lo impida. Y si hay que entrar en liza, se puede disfrutar con un sistema de combate muy completo (sobre todo cuando Altair ha aprendido todas las técnicas), e inspirado en lo que habíamos visto en cualquier de los juegos de la serie *Prince of Persia*.

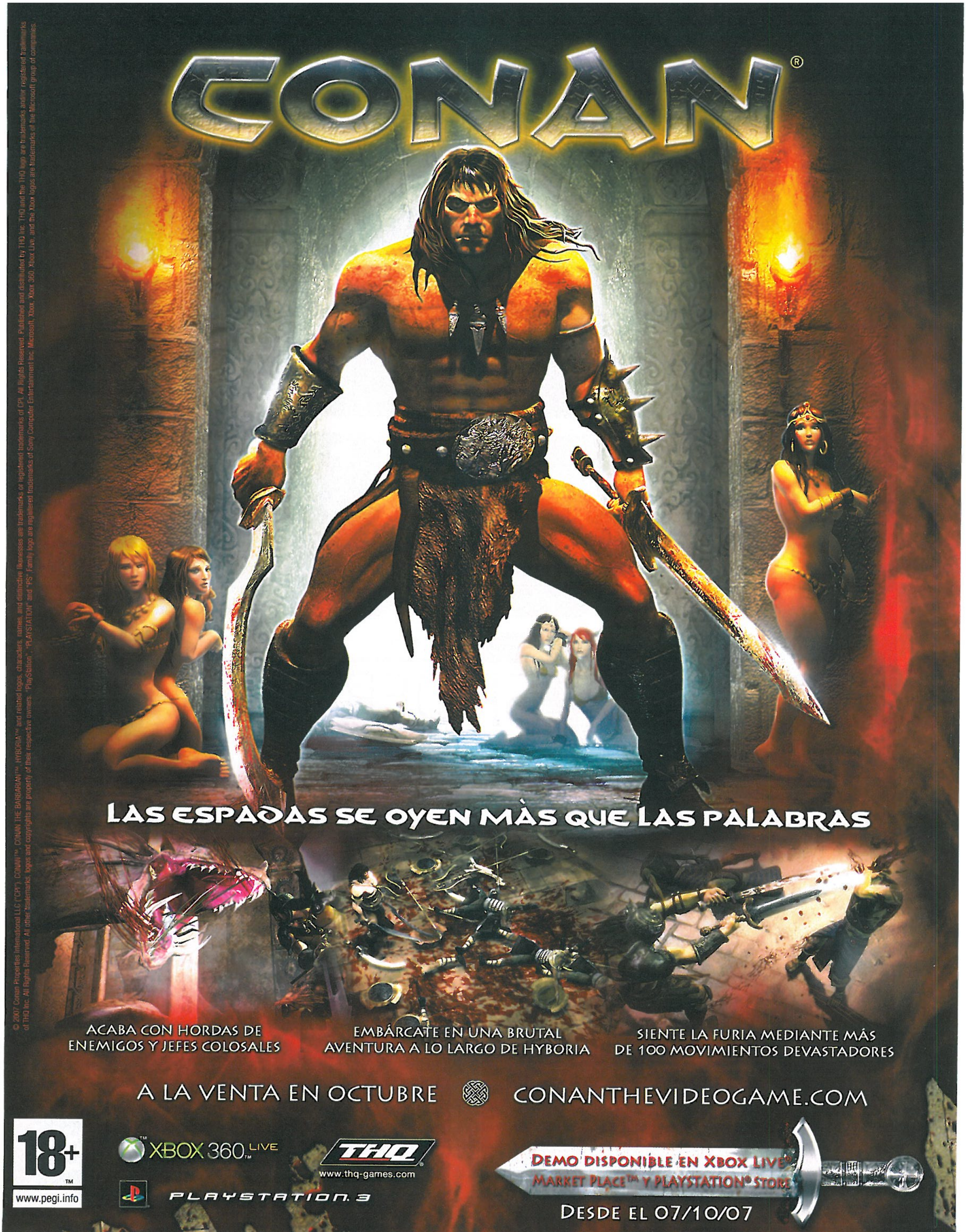
Después de unas diez o quince horas de juego aún te quedará tiempo para completar los Recuerdos Secundarios de Altair, subir a las 12 atalayas del Reino, matar a 60 templarios y encontrar 420 estandartes distribuidos a lo largo y ancho de Tierra Santa.

Una última recomendación: si ***Assassin's Creed*** era uno de los juegos que estabas esperando y después de leer estas líneas te han entrado dudas, déjate de tonterías y corre a comprarlo, porque la aventura de Altair te va a encantar. Eso sí: si Ubisoft no le hubiera dado tanto bombo a este excelente título, otro gallo le cantaría.

CONCLUYENDO

Un juego muy ambicioso, un maravilloso paseo por la Tercera Cruzada. Aunque sea algo repetitivo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,6	9,0	8,5	8,8	9,0	9,0


CONAN®
LAS ESPADAS SE OYEN MÀS QUE LAS PALABRAS
ACABA CON HORDAS DE ENEMIGOS Y JEFES COLOSALES
EMBÁRCATE EN UNA BRUTAL AVENTURA A LO LARGO DE HYBORIA
SIENTE LA FURIA MEDIANTE MÁS DE 100 MOVIMIENTOS DEVASTADORES
A LA VENTA EN OCTUBRE
CONANTHEVIDEOGAME.COM
18+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
THQ
www.thq-games.com
PLAYSTATION 3
DEMO DISPONIBLE EN XBOX LIVE® MARKET PLACE™ Y PLAYSTATION® STORE
DESDE EL 07/10/07

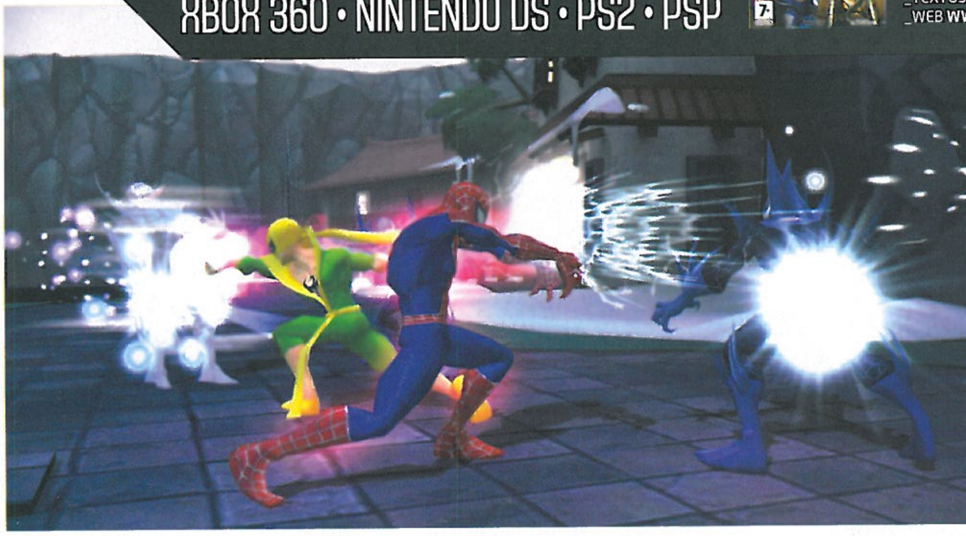


7+

XBOX 360 • NINTENDO DS • PS2 • PSP



_GÉNERO **ACCIÓN INOCUA PARA TODA LA FAMILIA**
_PAIS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **NEXT LEVEL**
_DISTRIBUYE **ACTIVISION**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW. ACTIVISION.COM**

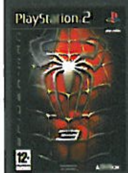






SUPERAMIGOS Codo con codo con Puño de Hierro o la Gata Negra. Especialmente con ella. Atentos a su broma hipersexual_

100°



SPIDER-MAN 3



SPIDER-MAN: AMIGO O ENEMIGO



X-MEN: EL VIDEOJUEGO

0°

CÁMARA REGULERA
Primeros planos como éste son la excepción, con la lejanía como constante_

MINI-SPIDEY

Las versiones de *AOE* para Xbox 360, PS2 y Wii son casi idénticas, pero la de PSP presenta un desarrollo más sencillo, mientras que en la divertida versión para DS hay entornos urbanos a doble pantalla.









¡A LA PORRA LA COHERENCIA! Aunque el juego se precia de ser producto oficial de la película, vemos poco probables estas dos escenas... pero como lo que importa es repartir cera, en ese apartado lo mejor es machacar simbiontes con un colega_

_BEN REILLY

SPIDER-MAN
¿AMIGO O ENEMIGO?

SPIDEY FORMA LAS ALIANZAS MÁS IMPROBABLES EN ESTE ENTRETENIDO BRAWLER

Desde hace unos años, la licencia de ***Spider-Man*** es pura *exploitation*: se publicita su contenido de la forma más espectacular posible, pero el resultado final es normalito en el mejor de los casos, y mediocre la mayoría de las ocasiones. ***Spiderman AOE*** es la rúbrica a este estilo de trabajo: simple, anticuado y dirigido a hacer caja con el Arácnido.

A las órdenes de un Nick Furia que parece haber salido de *Pequeños Guerreros*, Spider-Man afronta una serie de niveles repletos de enemigos. No está solo, ya que siempre le acompaña otro personaje con el que podemos alternar el control o bien unirnos a un amigote para repartir leña.

El catálogo de compañeros va desde lo absurdo (¿los dos Duendes de las películas, vivitos y coleando?) a lo nostálgico (¡Gata Negra! ¡Puño de Hierro! ¡El Merodeador!). El desarrollo es el *yo contra el barrio* de toda la vida: una cantidad de rivales ingente, con mínimas variaciones de poder, y un jefe final que requiere una mínima estrategia para ser derrotado y que se una a nuestro grupo.

Para aliñar tanta paliza, el juego tiene mínimos toques roleros, como la posibilidad de mejorar las habilidades de los protagonistas o conseguir nuevos poderes. Y ya, porque ***Spider-Man AOE*** no aspira a mucho más, ni se le puede pedir menos, al ser un producto con clara vocación infantil, por la cual renuncia a complejidad jugable e incluso técnica. Vamos, que se ha creado en un periquete para que ningún nene se quede sin su ración de Spidey estas Navidades.

CONCLUYENDO
Spiderman AOE no destaca ni en lo técnico ni en lo jugable, y Spidey se merece mucho más. Con todo, el juego es el equivalente de comer pipas: empiezas a comer y te mantiene un buen rato entretenido. ¡Es pa' los niños!

Plataforma	GLOBAL
PS3 / XBOX 360	7,3
PS2	7,3
NINTENDO DS	7,3
PSP	7,3



KANE & LYNCH
DEAD MEN™
★★★★★
"...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA PELÍCULA DE MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS."
GAMESPY
UN VIDEOJUEGO DE ODIO, PÉRDIDA Y VENGANZA
WWW.KANEANDLYNCH.COM
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION.3
XBOX 360 LIVE
Games for Windows LIVE
Io-Interactive
Eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead MenTM Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
Y POR FIN LLEGA AL CINE HITMAN
Estreno 30 de Noviembre. SÓLO EN CINES



_GÉNERO **ESTRATEGIA NIPONA INCOMPRENSIBLE**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **MIDAS INTERACTIVE**
_DESARROLLADOR **IDEA FACTORY**
_DISTRIBUYE **PLANETA DEAGOSTINI INTERACTIVE**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **WWW.NISAMERICA.COM/GOC/**

PSP
7+



ABREVIATURAS No ayudan a entender el juego. Que, capturas aparte, está en inglés.



BATALLAS Las batallas en tiempo real son, por decirlo suavemente, un coñazo.



CURVACA DE DIFICULTAD Sólo los más pacientes y muy, muy aficionados a la estrategia de aires nipones (es decir, de muñequitos cabezones) serán capaces de superar las trabas que Generation of Chaos presenta para su comprensión, por cuestiones de diseño enrevesado.

_STAN BY

GENERATION OF CHAOS

RPG POR TURNOS, ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL Y UN GALIMATÍAS OBTUSO.

Cuando el planteamiento del conflicto bélico que sustenta ***Generation Of Chaos*** consiste en «*invadamos todos los países para así poder infiltrarnos más fácilmente en busca de blablablá*», es que algo falla de base. Y, sin embargo, las cuestiones argumentales acaban siendo lo de menos. El verdadero problema de este tochazo de rol, estrategia por turnos y batallas en tiempo real, es el interfaz.

Manejamos a varios generales de un reino que intenta conquistar a todos los demás sobre un tablero repleto de fortalezas, torres, pueblos, cavernas. Podremos hacer mil y una cosas, deberemos atender varios frentes, y se intuye una profundidad de juego enorme. Pero la hiperabundancia de menús y submenús de espantoso diseño, repletos de información inmanejable, resulta insufrible para cualquiera excepto, tal vez, para el fan integrista.

GLOBAL
6,4

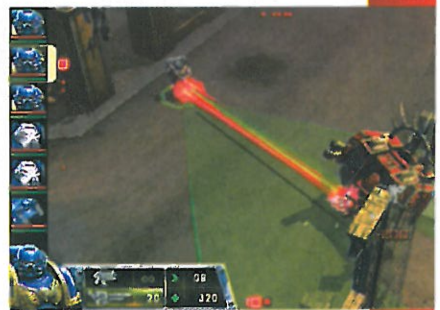


_GÉNERO **DESPIPORRE ULTRAMARINE**
_PAIS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **REDLYNX**
_DISTRIBUYE **THQ**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **/WWW.SQUADCOMMANDGAME.COM/**

DS • PSP
12+
VERSIÓN COMENTADA



BRUM, BRUM Yo para ser féliz solo quiero un tanque. De verdad de la buena.





¡BADABÚN! Toda cobertura es destruíble, algo que enriquece el componente táctico del juego.





MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA La mayoría de defectos del juego son solventables con algo de maña y paciencia. Pero no dejan de ser intolerables.

_STAN BY

WARHAMMER 40.000: *SQUAD COMMAND*

O CÓMO ARRUINAR UN GRAN JUEGO CON PEQUEÑAS DECISIONES TOTALMENTE INCOMPRENSIBLES.

Porque no tienen ningún sentido hacer un juego de estrategia por turnos, en el que la cobertura juega un papel vital al ser imprescindible una línea de tiro clara para que nuestros Marines Espaciales puedan matar algo, que la perspectiva sea isométrica... ¡y la maldita cámara no se pueda rotar! ¿Qué ocurre cuando ese Marine del Chaos se coloca tras una pared? ¿Cómo le disparo si mi hombre lo ve pero yo no puedo establecer la línea de tiro?

En general, ***Squad Command*** es un juego divertido de *Warhammer*, con unos vídeos que agradecerán los fans de la franquicia, y todos los elementos que pueden esperarse (elección de tipo de unidad, de armamento -con el arsenal clásico-, de munición... movimiento y ataque basado en puntos de acción, Predators...), pero con graves lastres como el de la cámara, o el imperativo de manejar hombres uno a uno. Sólo para fans comprensivos.

GLOBAL
7,0


LO ÚLTIMO PARA TU MÓVIL
es personalizarlo con piunch®
NOVEDAD MUNDIAL
FÓRMULA ANTIDESLIZANTE PATENTADA
Piunch es el antideslizante más de moda para tu móvil: lo decora, lo personaliza
y lo protege de resbalones y caídas convirtiéndolo en único. Ponle a tu móvil lo que más te pega...
25
26
24
27
23
28
22
33
29
21
30
31
32
¡¡Elige el que más te guste!!
Sin descargas
Sin costes adicionales
Sin gastos de envío
Cómpralo ahora desde tu móvil con un sólo sms
y te lo enviamos donde tú quieras...
Envía un SMS al 8666 con la palabra Piunch seguida del nº de modelo que más te guste, el nombre y dirección de envío (calle, localidad, CP y provincia). En sólo unos días recibirás el Piunch en la dirección deseada. Con sólo un SMS, sin descargas, sin costes adicionales, sin gastos de envío, envía sólo un SMS y recibirás el Piunch que más te pega .
Ej: piunch 12 Ana Sánchez, Avda. Constitución 21 – 2a, Villalba, 28005, Madrid
(es muy importante rellenar bien los datos y separarlos por comas)
Por sólo 3,95 euros (Piunch, costes de servicio, envío e impuestos incluidos). Válido para todos los modelos de móviles.
piunch®
Personaliza tu móvil
www.piunch.com





PRADERA RADIACTIVA
Un flashback te llevará a la ciudad de Pripyat, cerca de Chernobyl, 15 años atrás. Junto a un compañero, tendrás que infiltrarte en la ciudad fantasma.





_"CANNONFODDER" NEMESIS

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

EL MONUMENTAL SHOOTER DE INFINITY WARD TE ENTRARÁ POR LOS OJOS Y VIVIRÁ PARA SIEMPRE ENTRE TUS NEURONAS. PEDAZO DE OBRA MAESTRA.

Con un hermetismo digno de una superproducción de Hollywood, **Activision** ha protegido celosamente el contenido de ***Call Of Duty 4: Modern Warfare*** hasta el mismo momento de su lanzamiento. Unicamente desveló, durante el pasado **E3**, tres niveles de los 19 que componen el juego. Y eso les bastó para acaparar más de 40 premios y poner los dientes largos a la prensa especializada y millones de jugadores, ansiosos por ver la nueva creación de **Infinity Ward**, autores de los dos primeros *Call Of Duty*.

Este equipo, ubicado en California, se ha convertido no sólo en la posesión más preciada de **Activision** (con permiso de la franquicia *Guitar Hero*), sino en los héroes de los fans de los *shooters* bélicos, por su particular concepción del género, en el que los gráficos y el sonido tienen tanto peso como la acción. Jugar a un *Call Of Duty* siempre ha sido una invitación a meterse de lleno en una auténtica película, avanzar a tiro limpio en medio de un infierno pirotécnico sin gozar de un segundo de respiro hasta llegar al final.

Todo ello está presente en esta cuarta entrega, con el añadido extra de hacerlo en un entorno gráfico apabullante, en el que **Infinity Ward** ha sabido aprovechar a conciencia la potencia de las consolas de nueva generación. Ya lo hizo hace un par de años con el fantástico *Call Of Duty 2* de **Xbox 360**, pero esta vez se ha superado, y lo que es más importante, ha dado una lección a todos aquellos que se quejaban de las dificultades para programar en **PlayStation 3**.

Intenso, como un tiro en rostro

La versión **PS3** de *COD4* es igual de impresionante que la de **Xbox 360** (muchos dicen que es incluso mejor). No seré yo quien entre en la discusión. Francamente, ambas me parecen soberbias, y ponen en serios aprietos a sus directos competidores. Superar en espectacularidad a *COD4* va a ser francamente difícil, y no sólo nos referimos a sus monumentales gráficos, sino a la intensidad que derrochan sus 19 misiones, plagadas de eventos especiales en la más pura tradición *Call Of Duty*. Manejar la ametralladora de un helicóptero durante un ataque a un pueblo de Oriente Medio, infiltrarnos en las contaminadas calles de la ciudad



_GÉNERO **SHOOTER BÉLICO Y PIROTÉCNICO**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **INFINITY WARD**
_DISTRIBUYE **ACTIVISION**
_JUGADORES **1-18** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.CALLOFDUTY4.ES**









PIENSA EN VERDE Las gafas de visión nocturna te serán útiles en algunos escenarios, más oscuros que el perineo de John Tones. No yo se lo he visto, me lo han contado.





EPÍLOGO SANGRIENTO No apagues la consola durante los créditos finales...tras ellos podrás disfrutar de una misión extra, a bordo de un avión secuestrado.

EL MULTIJUGADOR QUE ACABARÁ CON TU VIDA...

Social, se entiende. Aunque después de morir siete veces por el puñetero francotirador del clan rival te entrarán ganas de reventarte la cabeza contra la pared, te lo aseguro. El Modo On-line de *COD4* es lo más adictivo que he tenido la fortuna (o el disgusto, según se mire) de probar en **PS3** y **Xbox 360**. Comparte el sistema de experiencia y rangos militares de *Halo 3*, pero además permite crear tu propia clase de soldado, combinando a tu antojo tipos de armas y habilidades especiales. Cuanto más horas quemes *on-line*, mayor graduación irás alcanzando, lo que equivale a acceder a más armas y Modos de juego. Si lo pruebas, ya estás perdido...







100°



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE



CALL OF DUTY 2 (XBOX 360)



RESISTANCE: FALL OF MEN (PS3)

0°

fantasma de Pripyat (cercana a Chernobyl) en la piel de un francotirador o ejercer de artillero en un avión AC-130 son algunas de las lindezas que depara ***Call Of Duty 4: Modern Warfare*** a lo largo de su completo Modo Campaña, que abandona la Segunda Guerra Mundial (escenario habitual de todos los *COD*) por entornos más actuales.

La acción salta constantemente de Rusia a Oriente Medio para darnos la oportunidad de controlar alternativamente a un Marine de EE.UU. y un oficial de las SAS británicas. Atrás quedaron las bayonetas y los bazookas de la Segunda Guerra Mundial. El moderno armamento de ***Call Of Duty 4*** transforma radicalmente la forma de jugar. Contarás con gafas de visión nocturna, rifles automáticos, lanzamisiles RPG y Stinger e incluso podrás pedir apoyo aéreo cuando la cosa se ponga realmente dura. El nuevo motor físico creado por **Infinity Ward** calcula la potencia de tu arma y tu distancia hacia el objetivo, de tal forma que es posible atravesar a balazos puertas y muros si disparamos lo suficientemente cerca. Aunque un arma potente sirve de poco cuando lo que salta hacia tí es un perro con ganas de masticar gargantas. Puede sonar chorra, pero los perros son posiblemente el enemigo más terrorífico de todo el juego. Con sólo oír su aullido, tu corazón empezará a palpitar mientras mueves la cámara en todas direcciones, siempre a la espera de que aparezca el puto chucho, lo cual siempre sucede en el momento más inoportuno, en plena *balasera* contra los soldados ultranacionalistas rusos.

EL MULTIJUGADOR NO ES SÓLO UN EXTRA, COMPONE EL 70% DEL POTENCIAL DEL JUEGO.

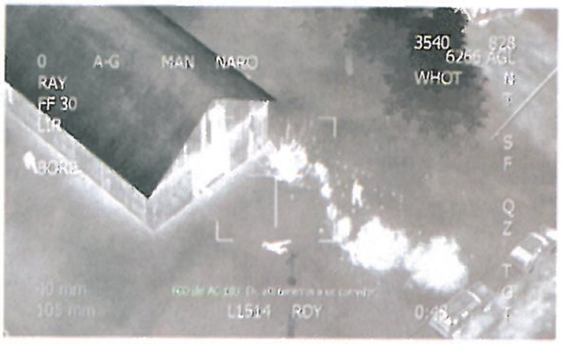
Y queda lo mejor...el multijugador

Para cuando culmines las 19 misiones del Modo Campaña (lo que tampoco te llevará mucho tiempo, dado que cuando empieces a jugar no te levantarás del sofá ni para ir al baño), aún te queda lo mejor de ***Call Of Duty 4***: el *on-line* multijugador. Lo que en otros títulos es un simple extra, en manos de **Infinity Ward** se convierte en un 60% (un 70% si me apuras) del potencial del juego.

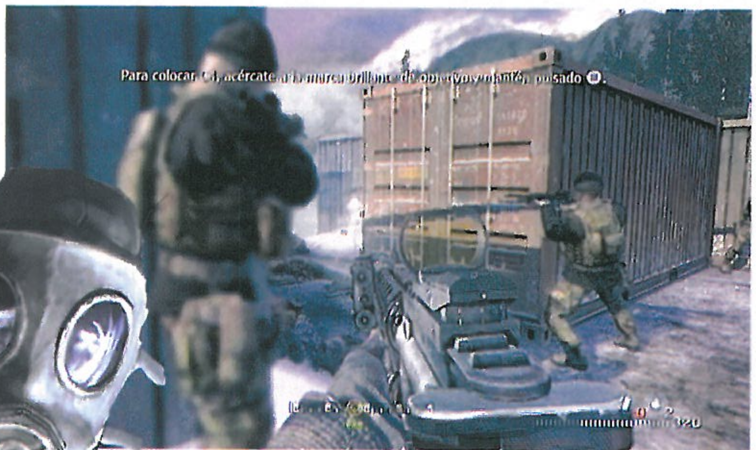
Mediante un sistema de experiencia y grados militares, muy similar al de *Halo 3*, en ***COD4*** irás desbloqueando nuevas armas, ➔

LLUVIA DE PLOMO Y FUEGO

Uno de los eventos especiales de *COD4* transcurre a bordo de un avión AC-130 Spectre, en el que ejercerás del artillero. Por medio de la cámara de TV seguirás los movimientos de tus camaradas, protegiéndoles del enemigo con ayuda de los demoledores cañones de 25, 40 y 105 mm. ¿Recuerdas la secuencia del satélite de *Juego de Patriotas*? Pues aquello no era nada...















➲ Modos de juego y clases a medida que vayas quemando horas de juego *on-line*. Además de las cinco clases ya establecidas (Asalto, Operaciones Especiales, Artillero Pesado, Demoliciones, Francotirador), ***COD4*** te permitirá crear tu propia clase, eligiendo a tu gusto el arma principal (22 diferentes), arma corta, tipo de granadas, y tres habilidades especiales: desde soltar una granada al morir a una puntería más estable. Aunque no permite manejar vehículos como en *Halo 3* (sólo aparece un helicóptero cuando encadenas siete muertes), esa libertad para elegir armamento y habilidades son el gran hallazgo del Modo *On-line*, y convierten a tu personaje en algo único en todo el mundo. Podrás experimentar tus combinaciones en trece tipos de partidas públicas, o bien crear las tuyas propias, eligiendo entre dieciséis mapas distintos. Gracias al sistema de experiencia, **Infinity Ward** logra evitar la monotonía habitual en los Modos Multijugador cuando han transcurrido algunos días de juego intenso. La enfermiza necesidad de acumular más y más puntos de experiencia hasta convertir a tu soldado en un tipo más letal que **Chuck Norris** te harán pasar horas, días y semanas frente al televisor, insultándote via *headset* con gente de todo el mundo.

En vista del resultado final, no nos extraña que **Infinity Ward** decidiera pasar del desarrollo de *COD3* para dedicarse en cuerpo y alma a esta cuarta entrega, inscrita para siempre en el Valhalla de los *shooters* bélicos. Los detractores de ***COD4*** podrán decir que su mecánica es lineal, que el Modo Multijugador de *Halo 3* es más profundo o que el Modo Campaña se hace corto. Allá ellos. Les va a escuchar su santa madre, porque yo estoy demasiado ocupado intentando llegar al grado Coronel para desbloquear el fusil barret. Cuando lo tenga, ese maldito clan de alemanes que me atormentan una partida tras otra serán por fin pasto de los gusanos...







NO HAS VISTO NADA IGUAL

Y no nos referimos a los gráficos. En *COD4* te meterás en el pellejo de un tipo de camino a su ejecución y verás en primera fila cómo es la explosión de una bomba nuclear. ¿Sobrevivirás a la radiación...? Tendrás que jugar para saberlo.

CONCLUYENDO

Una maldita obra maestra, tanto en PS3 como en XB360, con un modo multijugador que te durará años.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,6	9,5	9,3	9,4	9,4	9,4



¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK MAGAZINE!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER
CARTOON NETWORK
REGALO CON TRUCO: BOTE SORPRESA
¡DESCUBRE TODOS LOS JUGUETES DE BEN 10!
COMIC EXCLUSIVO
¡EL PESCADO ESTÁ DE RECHUPETE!
9 SÚPER INOCENTADAS PARA PASMAR Y EN NAVIDAD
3,95 euros.
Nº 79 Diciembre 2007
PASATIEMPOS
NOTICIAS
CHISTES
CONCURSOS
Y MUCHO MÁS...
¡REGALOS!
BOTE SORPRESA+
ADORNOS
PARA EL ÁRBOL
DE NAVIDAD
¡TODO POR SÓLO!
3,95 €
BOLA
Es una publicación de GRUPO ZETA
CARTOON NETWORK
TM & © 2007 Cartoon Network



18+

WII

_GÉNERO **RESIDENT SOBRE RAILES**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **EA CAPCOM**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.RESIDENTEVIL.COM**

CUERDA PARA RATO

Nada menos que veinte horazas dura *Umbrella Chronicles*. Absolutamente monstruoso para su género, a lo que hay que sumar niveles extra y toneladas de información oculta para fans.





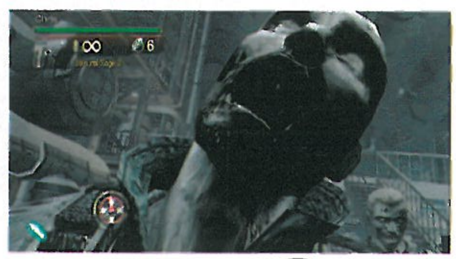


NUNCA NOS CANSAMOS
LA MECÁNICA SERÁ REPETITIVA, PERO ES QUE NO HAY LÍMITE EN EL NÚMERO DE ZOMBIS DIRIGIÉNDOSE HACIA NOSOTROS QUE PODEMOS TOLERAR_









MUEVE TU WIIMOTUUU!
Los minieventos en los que hay que agitar el wiimote para desembarazarse de los zombis dan momentánea variedad sudorosa_

_JOHN TONES

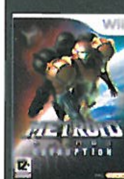
RESIDENT EVIL
UMBRELLA CHRONICLES

COMO PARTE DE LA SERIE, CERO INTERÉS. COMO CELEBRACIÓN ZOMBI, UN ACONTECIMIENTO

Umbrella Chronicles parte con una indiscutible ventaja: está condenado al desprecio. Al no adscribirse a la serie nuclear de *Resident Evil* y, encima, pertenecer con orgullo a un género menor (el *shooter* sobre raíles, variante pobre de los FPS de movimiento libre), no tiene nada que perder. Pero no hay que olvidar un detalle de importancia: ***Umbrella Chronicles*** no está desarrollado por un equipo de alquiler. Su productor, **Masachika Kawata**, estuvo al frente de la versión **PS2** de *Resident Evil 4*. Así que de subproducto, lo justo.

Por eso, ***Umbrella Chronicles*** es un juego modesto en sus ambiciones pero contundente en su realización: su repaso a los mejores momentos de la serie está escogido con un gusto impecable, y las adiciones a la historia de Umbrella son sustanciosas. Pero hay más: la limitación de movimientos del jugador, que puede apuntar libremente, pero está obligado a moverse cuando y por donde el juego imponga es una deliciosa manera de devolvernos a las primerísimas entregas de la serie y su estratégico escamoteo de información a golpe de cámara fija. Entonces eran rincones ciegos en las habitaciones y sustos con el cambio de plano, ahora un discurrir por pasillos a la velocidad y con el ritmo que impone **Capcom**, siempre tan astuta, siempre tan temible.

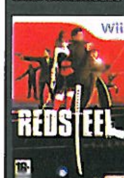
100°



METROID PRIME 3: CORRUPTION



RESIDENT EVIL: UMB. CHRONICLES



RED STEEL

0°

CONCLUYENDO

Hay algo hipnótico y encantador en la posibilidad de revivir los mejores momentos de Resident Evil, Resident Evil 0 y Resident Evil 3 desde una nueva perspectiva visual (la de la primera persona) y mecánica (acción pura por encima de la exploración).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
9,0	8,5	8,3	7,5		8,3

CÓMO PEDIR LOS PRODUCTOS:

1. Comprueba que tu móvil es compatible. Envía SJCOMPATIBILIDAD y tu marca y modelo al 5575. Ej: SJCOMPATIBILIDAD NOKIA 3220 o visita www.movilisto.com
2. Si no está configurado, configúralo para productos multimedia. Envía SJCONFIGURAR al 5575 o habla con tu operadora (Movistar, Orange, Vodafone o Yoigo). (Requiere 2 sms)
3. Escribe un mensaje con las instrucciones que aparecen junto a cada producto. Cuando recibas el producto selecciona la opción guardar, descargar o ir a.

¡¡LO MÁS ESPERADO DE LA NAVIDAD!!

¡¡Llega el VILLANCICO con tu NOMBRE!!

Envía SJVILLANCICO y tu nombre al 5575
Ej: SJVILLANCICO CRISTINA al 5575

Requiere 3 sms

Vip Móvil 5575

SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL
Coste del mensaje 1,2 € + IVA

JUEGOS

Envía SJJUEGO seguido del código del que quieras al 5575 Ej: SJJUEGO PAPANOEL al 5575
Suscríbete a los juegos más adictivos. Envía ALTA TUJUEGO al 7733. Compatible con móviles multimedia.

papanoel · pesadilla · navidragon · diner · brain · body · ligoteo · silenthill · paco · millonario · amor · seducir

Requiere 4 sms, excepto casino, burbujas, music y calorías que requiere 3 sms.

FELICITACIONES

Requiere 2 sms
Envía SJANIMACION seguido del código del que quieras al 5575 Ej: SJANIMACION CHIMENEA

chimenea · regalo2 · diabloculo · perrito · harleynoel · santa · noel · bolanieve · muneco

MÚSICA ORIGINAL

Envía SJTONO, SJPOLITONO, SJSONITONO y el código al 5575 Ej: SJSONITONO UMBRELLA

Elige el tipo de sonido que quieres para tu móvil:
V.O VERSIÓN ORIGINAL (música y voz originales del cantante) · S SONIDO REAL (sonitono)

Movilisto advierte que algunos tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos. Requieren 2 sms, excepto sonitonos que requieren 3 sms.

TOP

	canción	tipo	código
1	Rihanna - Umbrella	V.O	umbrella
2	Juanes - Me Enamora	V.O	enamora
3	Dani Mata - Lamento Boliviano	V.O	lamento
4	Soraya - Dolce Vita	V.O	dolce
5	Chenoa - Todo irá Bien	V.O	irabien
6	El Arrebato - Himno oficial cent. Sevilla F.C	V.O	sevilla2
7	Mika - Relax	V.O	relax
8	Melendi - Me gusta el Fútbol	V.O	futbol
9	Peter, Bjorn and John - Young Folks	V.O	young
10	A. Gaudino feat. C. Waters - Destination Calabria	V.O	calabria
11	Enrique Iglesias - Dímelo	V.O	dimelo
12	Amor Gitano	S	amor
13	Hanna - Como la Vida	V.O	comolavida
14	Guajiros - Veo, Veo	V.O	veoveo
15	RBD - I Wanna Be The Rain	V.O	rain

Superventas

canción	tipo	códigos
La Madre del Topo - Mariposas	V.O	mariposas
Banghra - My Own Way	V.O	banghra
Adolescentes	S	adolescentes
David Civera - No Bastará	V.O	bastara
Me Muero	S	memuero
Tu recuerdo	S	recuerdo
Rihanna - The Lindbergh Palace Remix	V.O	umbrellamix
Conchita - Nada que perder	V.O	nada
Héroes del Silencio - Sirena Varada	V.O	varada
Marta Sánchez - Levántate	V.O	levantate

Internacional

canción	tipo	códigos
Rihanna - Don't Stop The Music	V.O	music
Tokio Hotel - Monsoon	V.O	monsoon
Maroon 5 - Wake Up Call	V.O	wakeup
Kanye West - Stronger	V.O	stronger

Cine y Televisión

canción	tipo	códigos
BSO The Simpsons Movie	S	simpsons
Pasodoble Miranda (Móvil de Paco)	S	miranda1
Spot Coche Ecológico	S	ecologico
Tiga - Far From Home (Spot Cerveza)	V.O	cerveza

Villancicos

canción	tipo	códigos
Alegría, alegría	S	alegria
Pero mira como beben	S	beben
Jingle Bells Rana Navidad	S	bells
Campana sobre campana	S	campana
Feliz Navidad	S	feliznavidad
Jingle bells	S	jingle
Last Christmas	S	last
Lotería de Navidad	S	loteria
Noche de Paz	S	paz
We wish you a Merry Christmas	S	wewish

POEMA NAVIDAD

Felicita la Navidad con un poema. Envíaselo a los que más quieres.
Envía SJPOEMA NAVIDAD al 5575

DESEO NAVIDAD

Los deseos más especiales para felicitar la Navidad. ¡Llegarás al corazón!
Envía SJDESEO NAVIDAD al 5575

Requiere 1 sms

SEXY NAVIDAD

CHICO411 · CHICO413 · CHICO412 · CHICO427

Envía SJFONDO seguido del código del que quieras al 5575 Ej: SJFONDO CHICO427 al 5575

Requiere 2 sms

FONDOS

Envía SJFONDO seguido del código del que quieras al 5575
Ej: SJFONDO DIABLONOEL al 5575
Requiere 2 sms

diablonoel · demorado · gatoregalo · pijita · noelita · haditalila · pintoraton · duendecitas · estrella · besados

TEMAS

Envía SJTEMA seguido del código del que quieras al 5575
Ej: SJTEMA NAVIDAD al 5575
Requiere 4 sms

navidad · hadita · angelical · duende · cupido · magico · chico

Envía tu mensaje al 5575. COSTE DEL MENSAJE: 1,2€ + IVA. MÓVILES COMPATIBLES: ¡Más de 300 terminales compatibles! Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, envía CARCOMPATIBILIDAD seguido de la MARCA y MODELO de tu móvil al 5575. Ej: SJCOMPATIBILIDAD NOKIA 3220 (1 sms). REGALA A UN AMIGO: Si quieres regalar cualquier producto a quien quieras, escribe tu mensaje como si lo pidieras para ti, añade su número de móvil al final y envíalo al 5575. Ej: SJFONDO TORO 612345678. ¿CÓMO QUIERES VER TU MÓVIL?... ¿Con logo o Sin logo? (Sólo para Nokia). Si quieres hacer desaparecer tu logo, envía SJBORRAR al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia. Si quieres restaurar el logotipo de tu operador (Movistar, Vodafone u Orange), envía SJANULAR al 5575 y lo verás en pantalla. (La función anular no es compatible con móviles multimedia). La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora, recuerde tener configurado el GPRS para la correcta descarga de contenido, el coste de conexión WAP depende del operador y es a cargo del cliente. Al enviar un mensaje con la palabra "alta" te suscribes al Club. Recibirás periódicamente en tu móvil un mensaje con nuestros mejores contenidos. Servicio de suscripción. El coste de cada sms recibido es de 0,30 € + IVA. Movistar: máx. 60 sms/mes. Orange: máx. 50 sms/mes. Vodafone: máx. 65 sms/mes. Para cancelar una o todas tus suscripciones, envía BAJA al 7733. Al utilizar estos servicios, el número de teléfono móvil queda registrado en una base de datos inscrita en la Agencia de Protección de Datos. El responsable del fichero es Grupo Itouch Movilisto España S.L. El usuario otorga su consentimiento para que dicho número pueda ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestros servicios. Asimismo conforme a la legislación vigente, el usuario tiene derecho al acceso, rectificación y cancelación de sus datos con una simple petición a la dirección de correo electrónico info@movilisto.com. Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido. Teléfono de Atención al Cliente: 902167777.

Atención al cliente 902167777

AESAM

MQ82504





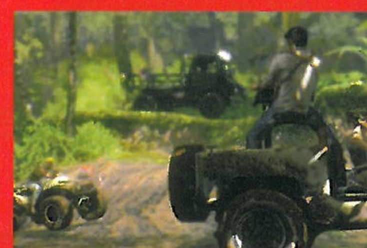


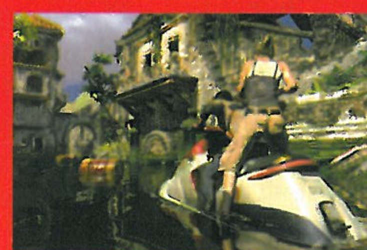
H2O El líquido elemento ha sido recreado de una manera espectacular, así como el efecto que tiene sobre la ropa del protagonista.



SOBRE... ¿RUEDAS?

En determinados momentos del juego la acción se traslada al volante de varios vehículos, como un *jeep* o una moto de agua. Son secuencias bastante divertidas que han sido introducidas para romper el ritmo del juego de una manera bastante efectiva. En ellas, además, nos acompañará nuestra *partenaire* para facilitarnos las cosas. Y es que los piratas están siempre al acecho.





_CHIARAFAN



UNCHARTED



TOMB RAIDER ANNIVERSARY



STRANGLEHOLD

100°

UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE

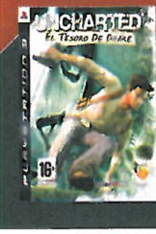
LA AVENTURA QUE ACABARÁ CON TODAS LAS AVENTURAS; EL JUEGO QUE SALVARÁ A LOS USUARIOS DE PS3. UNCHARTED ES TODO ESO Y MUCHO MÁS

A un humilde redactor de videojuegos como el que escribe (bueno, no muy humilde, la verdad), no le sorprende ya casi nada. Uno es perro viejo (no tanto como mis compañeros de redacción, eso sí) y está de vuelta de casi todo. Por eso, desde que el juego que nos ocupa apareció en formato trailer hace un par de años, no podía esperar que acabara convirtiéndose en lo que tenemos entre manos. ***Uncharted*** es, hasta el momento, el mejor exponente de lo que debe esperarse y exigirse de una consola como **PlayStation 3** (y de un producto por el que los consumidores van a desembolsar casi setenta euros). Los chicos de **Naughty Dog**, como hicieron en su día con *Crash Bandicoot* en **PSone** y con *Jak & Daxter* en **PS2**, han vuelto a crear un estándar dentro del catálogo de **PS3**. que esperamos sea imitado por el resto de las compañías.

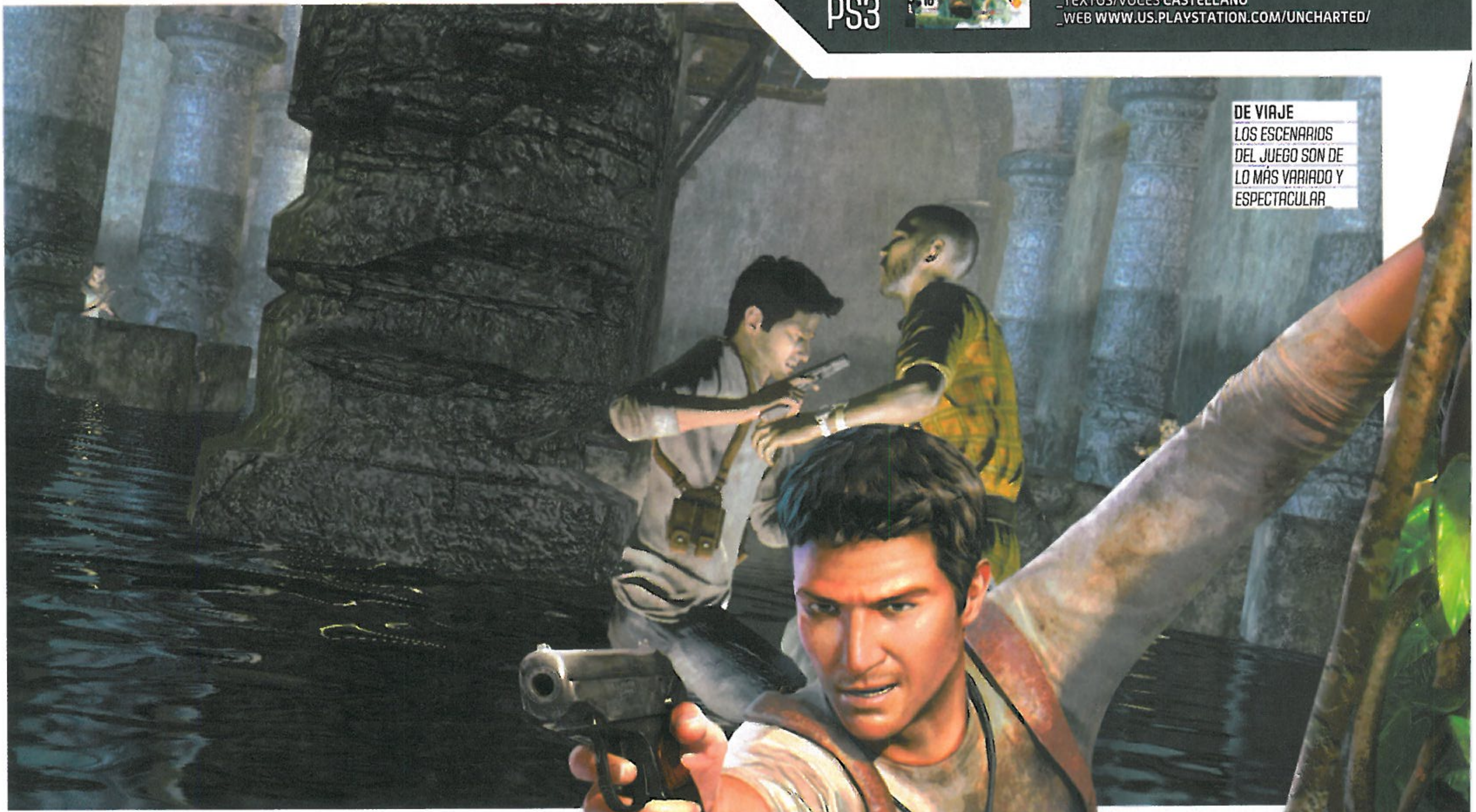
Luces, cámara, mucha acción.

Uncharted empieza ya fuertecito: el protagonista del juego, Nathan Drake, acaba de recuperar del mar el ataúd del legendario pirata Sir Francis Drake (sólo los ingleses podían dar un título nobiliario a un individuo como éste). Dentro no está el cuerpo, y sin embargo sí se encuentra algo mucho más valioso: la clave para llegar hasta El Dorado, la mítica ciudad de oro. Al lado de Nathan se halla la pizpireta Elena, reportera en busca de la fama a través de una gran historia que contar a sus televidentes. Y, desde luego, la historia en la que está a punto de embarcarse es buena, muy buena. A partir de este momento encontrarás en ***Uncharted*** de todo: piratas modernos, templos perdidos en la jungla, aterrizajes más que forzosos, un submarino alemán en medio de la selva, malos malísimos y, por supuesto, un rollito entre los protagonistas que se va fraguando a medida que se desarrolla el juego.

La narrativa de ***Uncharted*** está a la altura de las mejores producciones de Hollywood, demostrando que no hacen falta tramas oscuras, personajes torturados o ciencia-ficción para enganchar al jugador. El título basa su atracción en el carisma de los personajes y en la interacción entre los mismos. Nathan es un cazatesoros socarrón, encantador y un poco pendenciero, al que le encanta soltar frases llenas de ironía incluso en los momentos más complicados. Elena es la típica chica autosuficiente, con recursos más que sobrados para seguir los pasos de Nathan y poner el contrapunto sensato a la chulería de su compañero. Verles evolucionar a medida que se desarrolla la acción es



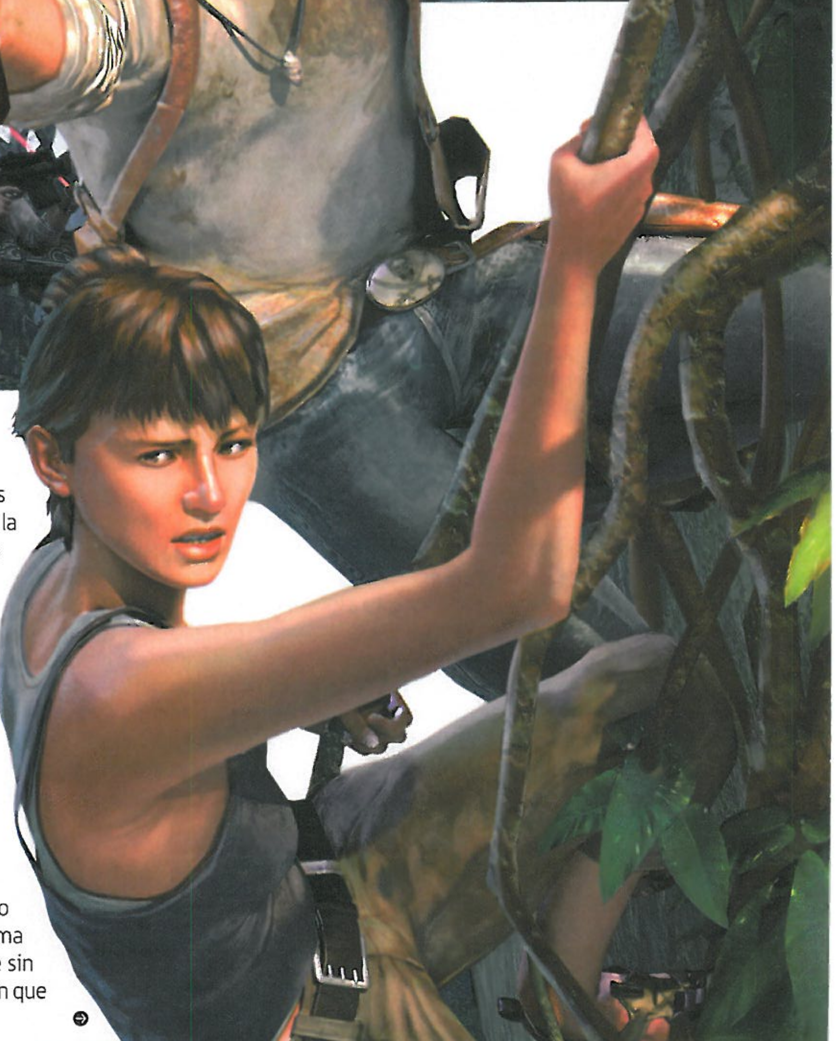
_GÉNERO **AVENTURA TOTAL**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **NAUGHTY DOG**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1** ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.US.PLAYSTATION.COM/UNCHARTED/**



DE VIAJE
LOS ESCENARIOS DEL JUEGO SON DE LO MÁS VARIADO Y ESPECTACULAR







motivo más que suficiente para jugar, pero afortunadamente no es el único, ni mucho menos.

Claros referentes

Durante todos estos meses, la producción de **Naughty Dog** para **Sony C.E.** ha sido comparada con otros iconos audiovisuales. Por un lado, con la saga cinematográfica de Indiana Jones. Sin embargo, a mí me ha parecido mucho más cercano a *La Búsqueda* (la película de Nicolas Cage de la que próximamente se estrenará la segunda parte). Y, por otro lado, con *Tomb Raider* y su protagonista, Lara Croft, pues Nathan había sido definido como una versión masculina de la voluptuosa arqueóloga. Y si bien es cierto que ambos juegos tratan una temática similar (la búsqueda de una reliquia por exóticos parajes), este ***Uncharted*** se distancia bastante de las aventuras de la señorita Croft.

Para empezar, su tono es mucho más realista (no hay monstruos mitológicos, los enemigos son de carne y hueso) y, aunque también tiene su buena ración de saltos y *puzzles*, están presentados de una forma bien distinta. De hecho, la parte plataformera está mucho más cerca de, por ejemplo, la saga de *Prince of Persia*. Nada de calcular los saltos al milímetro; aquí todo es mucho más intuitivo y divertido, y Nathan se desenvuelve a las mil maravillas por riscos, acantilados, y paredes de todo tipo. En cuanto a los rompecabezas, si bien en ***Uncharted*** hay unos cuantos, son también mucho más sencillos, y será raro que te quedes atascado en alguno de ellos. Y es que los programadores han ideado un desarrollo para disfrutar al máximo, cuya máxima pretensión es que el jugador avance sin toparse con ningún tipo de frustración que le arruine el espectáculo.



EN TRES PANTALLAS



LA CHICA Elena nos acompañará en muchos momentos_



EL MAPA Dentro del submarino nazi se encuentra la clave_



¿HAY TEMA? La relación entre Nathan y Elena va progresando_





UNCHARTED HA SIDO CREADO CON EL PROPÓSITO DE DIVERTIR AL MÁXIMO

Pero pese a lo que pueda parecer, el componente fundamental del juego es la acción. Decenas y decenas de enemigos aparecerán en oleadas para poner a prueba tu pericia con las armas de fuego (también existe la opción de emplear el cuerpo a cuerpo, pero es poco recomendable). Los tiroteos son intensos, tremendamente gratificantes y con muchas más posibilidades que en otros juegos similares. De hecho, llegan a parecerse bastante a lo que pudimos ver en *Gears Of War*, ya que será fundamental el uso de los diferentes elementos del escenario para buscar cobijo mientras las balas de los enemigos silban a nuestro alrededor. Es en estos momentos es donde pasarás la mayor parte del tiempo, y de hecho es más que posible que mueras con bastante frecuencia, pero el inteligente uso de los *checkpoints* hará que intentes una y otra vez superar ese obstáculo que se te resiste.

Colorido y espectacular

Si hay un adjetivo que describa como ningún otro el apartado visual de este ***Uncharted : El Tesoro de Drake*** es «luminoso». Los escenarios que visitarás (junglas, templos, monasterios, fortalezas, ciudades abandonadas) están creados con una arquitectura exquisita y un uso de la luz que nunca antes habíamos visto. Los personajes no se quedan atrás, y no sé si sería más destacable su modelado o su soberbia calidad de animación, pues ambas rayan a un gran nivel.

Una banda sonora que nos recuerda a los momentos más épicos vividos a través de las mejores películas de aventuras clásicas y un doblaje al castellano de lo más consistente (la voz de Nathan está elegida con gran acierto) acaban por redondear un título que accede directamente al cielo de **PS3** sin pasar por el purgatorio, pues pocos pecados tiene que expiar el que está llamado a reinar por largo tiempo...





A GOLPES Nathan puede defenderse sin la necesidad de armas, aunque donde esté una buena pistola...

CONCLUYENDO

Uncharted es el juego que todos los usuarios de PS3 desean tener, y que todas las compañías desean desarrollar. Un Triple A con unos valores de producción inmensos y una jugabilidad a prueba de bombas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
9,1	9,0	9,1	9,0	PS3	9,0

¡SUSCRÍBETE AHORA!

UN AÑO DE SUPERJUEGOS XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO

11 EJEMPLARES POR 24,34 EUROS

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A LA REVISTA SUPERJUEGOS XTREME

☐ SUSCRIPCIÓN ANUAL (11 EJEMPLARES) CON EL 25% DE DESCUENTO AL PRECIO DE 24,34 €

Precios extranjero por vía aérea: **Europa: 52,00 €. Resto Países: 56,00 €**

ENVIAR ESTE CUPON A
Ediciones Reunidas S.A.
Revista Superjuegos Xtreme
Departamento de suscripciones
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

NOMBRE ______ APELLIDOS ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

FORMA DE PAGO:

☐ ADJUNTO CHEQUE NOMINATIVO A EDICIONES REUNIDAS, S.A. C/ O'DONNELL, 12. 28009 MADRID

☐ GIRO POSTAL Nº ______ (INDICANDO EN EL APARTADO "TEXTO": SUSCRIPCIÓN REVISTA SUPERJUEGOS.)

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA: BANCO ...../...../...../...../ SUCURSAL ...../...../...../...../ DC ...../...../ CUENTA ...../...../...../...../...../...../...../...../...../...../

☐ TARJETA DE CRÉDITO Nº ...../...../...../...../ ...../...../...../...../ ...../...../...../...../ ...../...../...../...../

TITULAR: ______ FIRMA TITULAR: ______

Teléfonos departamento suscripciones:
902 104 694 de 9 a 14 horas.
Fax: (91) 586 33 52.
E-mail: **suscripciones@grupozeta.es**

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.


LOS MUNDOS DE RATCHET *LOCALIZACIONES HELADAS, DESÉRTICAS, SELVÁTICAS... HAY DE TODO Y AFECTARÁ A LA JUGABILIDAD*

100°


R&C: ARMADOS HASTA LOS DIENTES (PS3)


R&C: EL TAMAÑO IMPORTA (PSP)



R&C 2: TOTALMENTE A TOPE (PS2)

_SEXYCRAZY

RATCHET & CLANK:
ARMADOS HASTA LOS DIENTES

LA JUGABILIDAD DE SIEMPRE JUNTO CON LA POTENTE TECNOLOGÍA DE HOY HACE DE ESTE R&C UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE NUEVA GENERACIÓN



Sin negar su pasado y olvidando la fórmula de *Gladiator* en **PS2**, **Insomniac** exprime el procesador **Cell** como pocos juegos lo han conseguido para crear el *Ratchet & Clank* más completo y vistoso de la historia de la saga. Inmensos entornos, perfecta modelación de personajes y enemigos, ingeniosas armas, divertido guión y magistral jugabilidad. Ni una tara, ni un defecto; es el juego ideal para experimentar lo que es capaz la generación más reciente de consolas. Sólo ciertas ausencias (las de siempre, por cierto) son las que no terminan de redondear la nota de un título que ha nacido para ser el rey de los plataformas en **PS3**. Y es que el juego no contempla opciones multijugador, ni tampoco Modo *On-line*.

Una lástima, porque hay detalles del título (como La Arena) que parecen ideadas para el juego a través de Internet: imagina usar todas tus armas mejoradas y potenciadas contra otros usuarios de distintas partes del mundo, o poder compartir la aventura con un amigo... En fin, quizá la próxima vez sí estén incluidas estas posibilidades. Aunque lo cierto es que estos detalles apenas tienen importancia una vez que empiezas la aventura y te percatas del gran trabajo que han hecho los desarrolladores para mantenerte pegado de principio a fin, no sólo porque visualmente es una maravilla, sino porque el desarrollo está tan bien planteado que tendrás acción y plataformas a partes iguales; es decir, jamás llegarás a cansarte ni de una cosa, ni de otra.

Aquellos que ya seáis habituales de la franquicia, os sentiréis muy familiarizados con la mecánica de juego, con el planteamiento de las misiones, los objetivos, la mejora de las armas... pero tendréis la sensación de que este ***Ratchet & Clank: Armados Hasta Los Dientes*** es muy superior en todo.

El poder del Sixaxis

Bien es cierto que en **PS3** no hay competencia y puede permitirse el lujo de ser el único plataformas y campar a sus anchas dentro del género; pero no te equivoques, **Insomniac** no ha escatimado en el rendimiento de **PS3** y ha contemplado cada una de las posibilidades que ofrece la consola. Así, además de su gran potencial gráfico, los creadores han diseñado fases y momentos en los que tendrás que utilizar el sensor de movimiento del *Sixaxis*, como por ejemplo cuando Ratchet planea en el aire, donde tendrás que mover a izquierda y derecha el mando; o cuando usas el Lanzatornados, con el que deberás guiar los ciclones hacia tus rivales, succionarlos y hacerlos girar en el aire. Sin embargo, para manejar la nave espacial, no se ha aplicado esta tecnología, algo que no comprendo...

¿Novedades? Haberlas, las hay; aunque el juego no destaca por éstas, sino más bien por ofrecer más de lo mismo. Y, la verdad, nunca antes había pensado que lo de siempre me fuera a gustar tanto. Pero es que después de haber probado sagas que han desestructurado por completo su sello, mejor me quedo con lo bueno conocido que con lo malo por cono-



_GÉNERO **ACCIÓN/PLATAFORMAS**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **INSOMNIAC**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **ES.PLAYSTATION.COM**



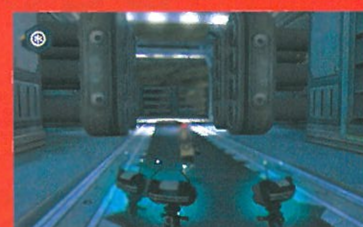
ENEMIGOS A LA VISTA DE MUY DIVERSOS ESTILOS, TANTO DE ASPECTO COMO DE MANERAS DE ATACAR. ¡OJO! NO TODAS LAS ARMAS SON EFICACES...

LOS ZONI DE CLANK

Esta vez Clank no será ayudado por pequeños clanks, sino por unas criaturas llamadas Zoni. A la orden de Seguir, Cargar, Construir y Levitar podrás combatir contra el enemigo, fabricar plataformas, hacer que Clank se eleve en el aire. Y lo mejor, ahora el robótico compañero de Ratchet puede ralentizar el tiempo











cer. Sobre todo en este caso concreto, pues ***Ratchet & Clank: Armados Hasta Los Dientes*** posee todo lo bueno conocido, pero potenciado y depurado. Las armas que irás consiguiendo según avances en la aventura podrás mejorarlas; y entre las que compres en las tiendas, algunas son de auténtica risa, y muy efectivas. Tal es el caso del Molatrón, una especie de granada que hipnotiza a los enemigos a ritmo de música de guateque y luces de colores; la Bomba Lapa, que absorbe la salud de los enemigos... Ratchet prácticamente es inmune portando éstas, pero es que además sus *gadgets* han evolucionado, como el Hidropack, que le permitirá bucear sin tener que salir a la superficie para tomar aire, las alas robóticas con las que planear en el aire para acceder a otras áreas o el Gelenador, que crea plataformas de gelatina para alcanzar lugares de difícil acceso. Pero, sin duda, el elemento que más ha cambiado es su compañero Clank, pues antes actuaba ayudado de diminutos Clank que le seguían allá donde fuera y ahora lo hace gracias a unas criaturas llamadas *Zoni*. Éstas se controlan de manera similar a los Pikmin, respondiendo a las órdenes Seguir, Cargar, Construir y Levitar. De tal modo que podrán luchar contra los enemigos, crear plataformas... Y lo mejor de todo: esta vez Clank puede ralentizar el tiempo para avanzar a cámara lenta en los momentos que lo precises.

Armas, enemigos, situaciones, gráficos, jugabilidad... Todo en su conjunto hacen de este ***Ratchet & Clank*** una de las propuestas estrella de estas fechas, pues sorprenderá tanto a usuarios ya conocedores de la saga como a iniciados en esta magnífica aventura de **Insomniac**.



EL SALTO A LA NUEVA GENERACIÓN HA SUPUESTO UNA MEJORA MÁS QUE EVIDENTE EN GRÁFICOS Y JUGABILIDAD

CONCLUYENDO

Tras la mecánica de juego característica de la saga se oculta un potencial gráfico impresionante. Sin duda, este Ratchet & Clank es uno de los juegos del momento que mejor aprovecha el Cell de PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
9,1	9,0	9,3	9,0	9,1







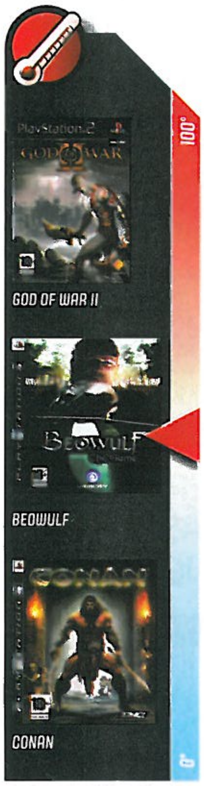


DE FIESTA POR DINAMARCA
A la izquierda podéis ver el salón construido por el rey Rothgar para celebrar sus victorias (bueno, y para que sus súbditos forniquen también). La algarabía que resulta es la causa del enfado de Grendel, el monstruo que les atormenta.

_CHIARAFAN

BEOWULF

MITOLOGÍA, VIOLENCIA, SEXO, HÉROES Y VILLANOS EN LA PENÚLTIMA ADAPTACIÓN DE UNA DE LAS MAYORES PRODUCCIONES DE HOLLYWOOD DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS



En los últimos años hemos sido testigos de cómo títulos de la talla de *God Of War* y su secuela remozaban el género de la acción introduciendo a personajes protagonistas capaces de destrozar con sus propias manos a los enemigos sin inmutarse; muestras de violencia en ningún caso gratuita, pues si nos fijamos en el material en el que se basan (la mitología clásica en este caso), comprobaremos cuán desgarrada y brutal es. Lo mismo le ocurre a este ***Beowulf***; aunque su origen no es tan antiguo (pero casi, casi), cuenta una historia en la que no hay lugar para los bellos sentimientos, las damiselas en apuros y los caballeros de brillante armadura que tan comunes son en los relatos más cercanos en el tiempo a nosotros. La brutalidad extrema, la lujuria, las palabras malsonantes y la explicitud de todos estos elementos en pantalla eran necesarios para contar la historia, tanto en la película como en el juego que nos ocupa.

Una leyenda de carne y hueso

Beowulf es un juego de acción en tercera persona, pero no es el típico juego de acción en tercera persona. Para empezar, porque la historia en la que se basa está presente de una manera mucho más tangible que en otras producciones que sólo la emplean como excusa argumental. A lo largo de su desarrollo viviremos todas las *estrofas* de esta especie de *Cantar del Mio Cid* anglosajón. Algunas de las más memorables (que suelen coincidir con los enfrentamientos del héroe contra sus grandes enemigos) están recreadas de una forma espectacular. Por ejemplo, su combate contra las serpientes marinas (que sirve como especie de tutorial al comienzo del juego), el combate contra el monstruo Grendel o contra el dragón al final del juego.

Durante estas secuencias, los programadores han hecho uso (y casi abuso) de los minijuegos o *quick-time events* que tan de moda puso la saga *God of War*. Es decir, que para hacer morder el polvo a estas criaturas, además de pelear con todas las armas disponibles, tendremos que presionar una serie de botones en el orden correcto mientras Beowulf desgarra, amputa, cercena, destripa o parte en dos...

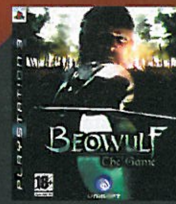
Pero el uso de este recurso que sirve para añadir algo de variedad al juego no se queda en estos enfrentamientos, ya que, como si de un juego musical se tratara, deberemos liderar y animar a nuestros barones mientras surcan las procelosas aguas del mar de Dinamarca, o participar con ellos en obscenos cánticos que atraerán a Grendel.

Pero sin duda alguna, el meollo del juego está constituido por los combates contra las oleadas de bárbaros y otros enemigos que surgirán









_GÉNERO ACCIÓN NÓRDICA
_PAÍS FRANCIA _COMPAÑÍA UBISOFT
_DESARROLLADOR UBISOFT TIWAK
_DISTRIBUYE UBISOFT
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.BEOWULFGAME.COM



A MANO O A MÁQUINA
Ya sea empuñando espada o lanza o con las manos desnudas, Beowulf podrá realizar todo tipo de combos con los dos botones que se corresponden a los ataques rápido y fuerte. Además, si agarra a alguno de los enemigos podrá optar por lanzarle, arrebatarle el arma o acabar con él de una forma bastante bestia.







cada pocos pasos. El protagonista contará con múltiples posibilidades de ataque, ya sea con la manos desnudas o con alguna de las armas blancas que podrá encontrar en los escenarios, o bien arrebatarlas a los enemigos. Estos momentos son divertidos, en parte por la espectacularidad gráfica y lo explícito de su violencia, aunque no requieren de mucha estrategia que digamos, y pueden acabar conviertiéndose en un machacabotones. Al menos contaremos en casi todo momento, eso sí, con los barones de Beowulf, un grupo de guerreros que atacarán a los enemigos y a los que podremos dar ciertas órdenes de forma limitada; además, también serán útiles cuando haya que superar algún obstáculo en forma de roca en el camino o puerta cerrada. Además, el héroe podrá recurrir a sus Poderes Carnales, una especie de versión Súper Guerrero de Beowulf que le hará aún más contundente. Cuando estés en este estado prepárate para ver cómo extremidades y cabezas vuelan...

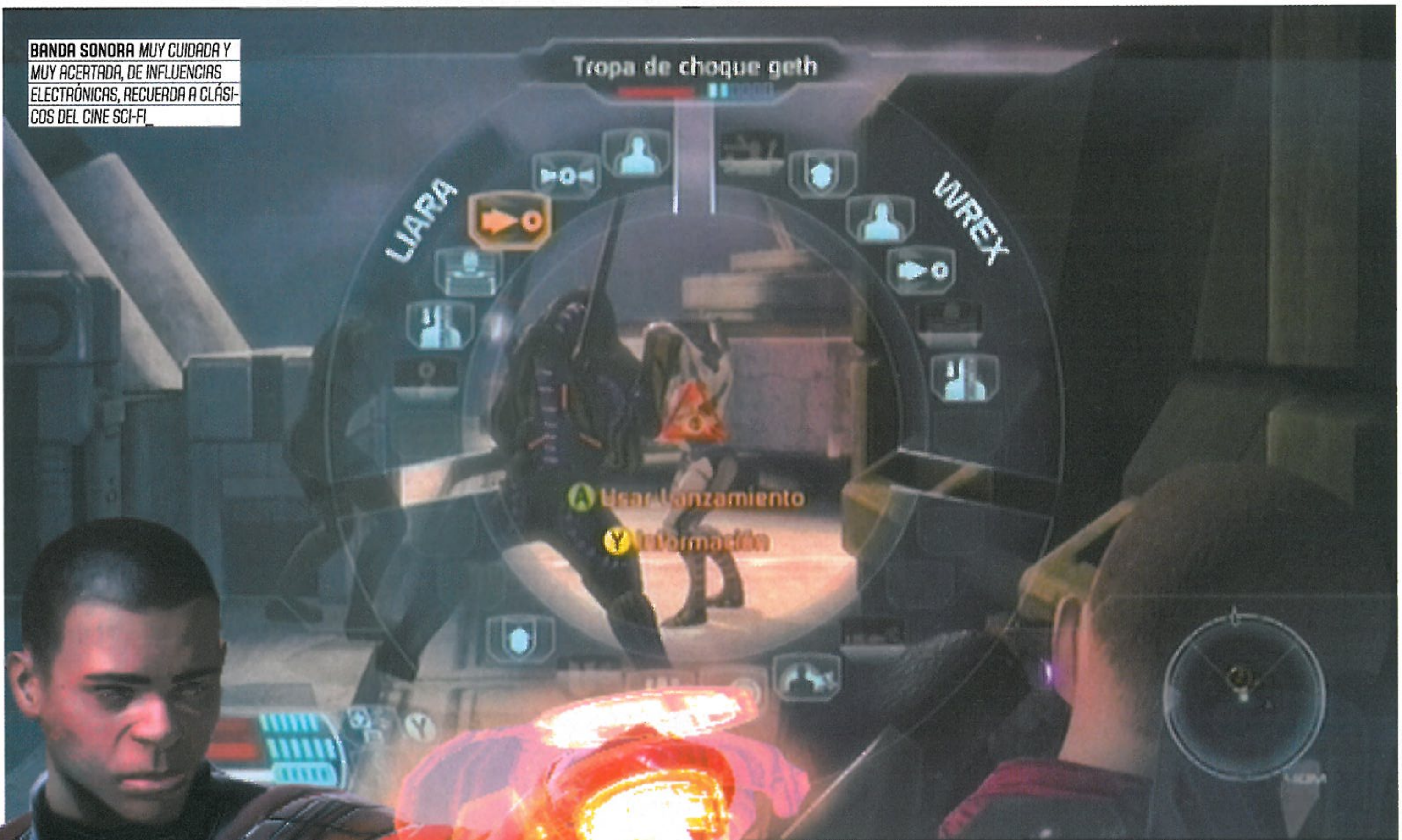
Todos estos elementos, que por separado pueden parecer casi irrelevantes, dotan al producto de una jugabilidad bastante original y de un estilo propio que va más allá del simple aprovechamiento de la licencia en el que se quedan la mayoría de las adaptaciones cinematográficas.

Beowulf y el Yeti

No, no es que los programadores del juego se hayan vuelto locos y hayan introducido en el desarrollo del mismo un combate contra la mítica criatura que habita el Himalaya. **Yeti** es el nombre de de la tecnología utilizada para crear los gráficos del juego, y que ya ha demostrado sus grandes virtudes en la saga *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Y la verdad es que sigue resultando de lo más acertada para recrear tanto los personajes como los bellos entornos del juego (las costas de Dinamarca, la sala contruida por el rey Hrothgar...). Eso sí, el motor gráfico peca a veces de excesiva oscuridad y de colores demasiado apagados. La banda sonora, por otra parte, sigue el tono épico de la película con resultados bastante destacables. No es el juego de la Navidades, pero seguro que te entretiene unas pocas horas...

CONCLUYENDO
Un juego para disfrutar sin esperar demasiado, creado para deleitar nuestros sentidos un corto rato.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,0	8,8	8,3	7,9	8,0	8,0



BANDA SONORA MUY CUIDADA Y MUY ACERTADA, DE INFLUENCIAS ELECTRÓNICAS, RECUERDA A CLÁSICOS DEL CINE SCI-FI_



_STAN BY

MASS EFFECT

MÁS ALLÁ DEL SPACE OPERA Y LA ÉPICA GALÁCTICA, BIOWARE QUIERE QUE HAGAMOS UNA COSA: JUGAR A ROL

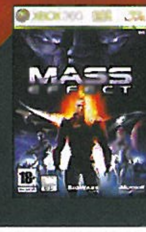
Pocos RPG en consola (por no decir ninguno) han permitido llevar a cabo lo que realmente caracteriza a los juegos de rol de papel y boli de los que parte el género en los videojuegos. Esto es, interpretar un rol. Más allá de elegir entre atizar con esa espada mágica +30 o decantarnos por caminos menos físicos y más místicos, el RPG en el mundo del videojuego se caracteriza por tomar las características más estructurales de clásicos como *Dungeons & Dragons* o *Rolemaster* (los combates por turnos, las subidas de nivel, etc.), pero no realmente su esencia, aquello por lo que pasamos muchas tardes de nuestra adolescencia sentados a una mesa con un papel en la mano y dados de diez en la otra: la posibilidad de moldear un personaje a nuestro antojo, meternos en su piel y jugarlo hasta sus últimas consecuencias.

En los RPG del videojuego siempre recibimos personajes ya perfilados y normalmente pocas o ninguna opción para desmarcarnos de esa personalidad fijada, además de unos diálogos a base de cuadros de texto en los que la elección de respuesta suele acabar siendo más o menos irrelevante.

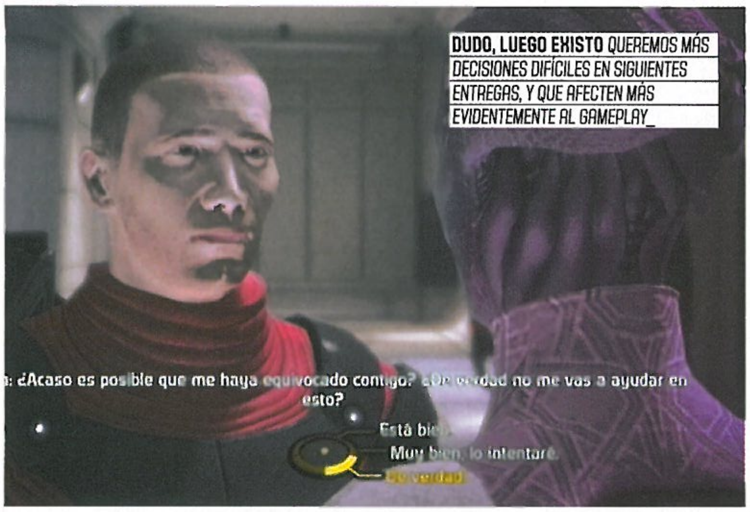
Mass Effect no consigue darle la vuelta a esto con la profundidad que seguro que muchos aficionados al rol de toda la vida aún esperamos, pero desde luego, da un gran paso adelante.

Hola, soy Stan Shepard

Bioware apuesta por integrar al jugador en la historia. Más allá de la intención tan repetida por la compañía de que cada uno pueda vivir «su propia película» (ay...), lo que realmente ocurre en ***Mass Effect*** es que cada persona que se aproxima al juego puede encontrar con facilidad un hueco moral en el que situarse frente a la historia, y desde el que afrontarla. No se trata sólo de poder recrearnos a nosotros mismos si queremos (o casi) con el generador de personajes, sino que los sistemas de moral y diálogo (dos aspectos en realidad del mismo entramado de definición de personajes) ofrecen suficiente variedad y consistencia como para que cada cual encuentre su nicho y pueda perfilar a su Comandante Shepard más o menos a su gusto.



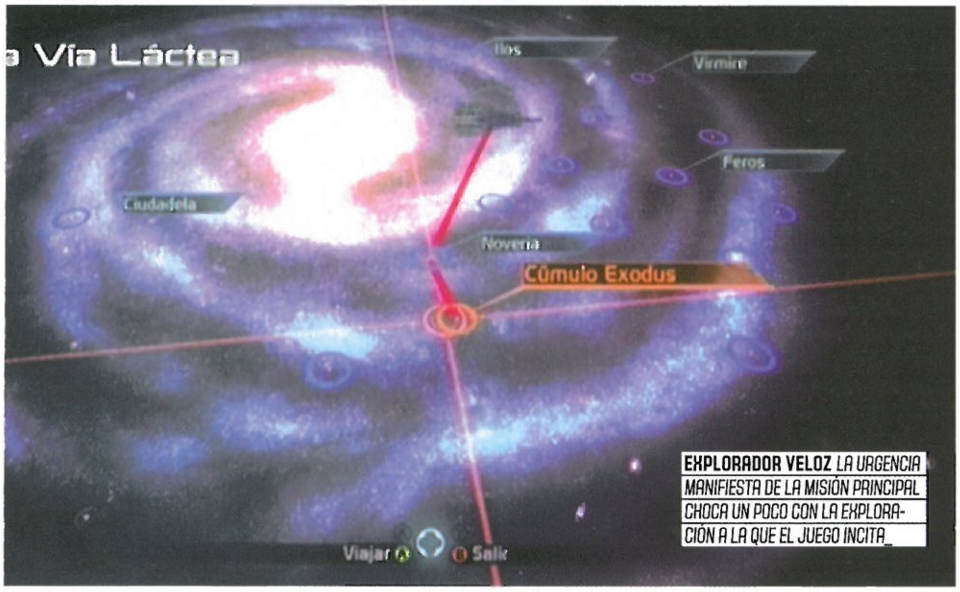
_GÉNERO **ROL DE LA VIEJA ESCUELA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **BIOWARE CORP.**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **MASSEFFECT.BIOWARE.COM/**



DUDO, LUEGO EXISTO QUEREMOS MÁS DECISIONES DIFÍCILES EN SIGUIENTES ENTREGAS, Y QUE AFECTEN MÁS EVIDENTEMENTE AL GAMEPLAY_



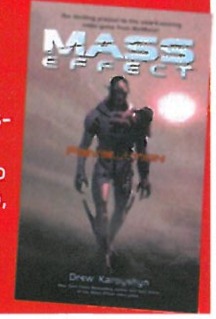
INVENTARIO ESTE... ¿ALGUIEN HA OÍDO HABLAR DE ORDEN ALFABÉTICO? ¿SERÍA MUCHO PEDIR?_



EXPLORADOR VELOZ LA URGENCIA MANIFIESTA DE LA MISIÓN PRINCIPAL CHOCA UN POCO CON LA EXPLORACIÓN A LA QUE EL JUEGO INCITA_

MASS EFFECT: REVELATION

Parece obvio que la historia es uno de los puntos fuertes de *Mass Effect*. Los guionistas demuestran tener bien aprendidas unas cuantas lecciones de *space opera*, y el argumento se desarrolla con intensidad entre conspiraciones políticas, profecías de genocidios apocalípticos, viajes interestelares, tecnologías del futuro lejano y especies alienígenas diseñadas con acierto. No obstante, algunos personajes pierden algo de fuelle y no alcanzan el carisma de otras grandes series galácticas (*Star Wars*, *Firefly*).



Al lanzamiento del juego en EE.UU. le acompaña una novela, *Revelation*, escrita (bien a veces, regular otras) por **Drew Karpyshyn** y ambientada años antes de los sucesos del juego. Curiosamente, su sci-fi de baratillo funciona muy bien la mayor parte del tiempo, tal vez por el poso que queda tras jugar a *Mass Effect*. Otra novela, *Ascension*, está anunciada para 2008.

Es decir: después de elegir un pasado para Shepard según unas pequeñas variantes -que afectarán a cómo algunos personajes se dirijan al él y también a alguna subtrama-, en cada diálogo podremos decantarnos por varias, llamémoslas, actitudes desde las que responder. En muchas ocasiones la respuesta resultante será la misma, pero poco a poco iremos moldeando el carácter del personaje que, en principio, se ve reflejado en dos medidores: el de Virtud y el de Rebeldía (el acierto en la elección de términos es secundario...). A diferencia de otros títulos de **Bioware**, el caer más en un lado moral que en otro no afecta realmente a la mecánica de juego (no determinan uso de habilidades, por ejemplo) y tampoco llega a afectar profundamente a las relaciones con los personajes. Pero sí hasta cierto grado y permite al rolero más consciente determinar cómo es su personaje y cómo reacciona ante las situaciones. En definitiva, interpretar su papel.

Obviamente, todas las reacciones y posibilidades están prediseñadas. Pero lo que resulta abrumador en **Mass Effect** es la cantidad de diálogo, de variables y de información soterrada que **Bioware** ha volcado en el título. Un jugador que elija una, digamos, senda moral determinada experimentará cosas que otro puede pasar por alto. Todo lo cual se percibe mucho mejor cuando ***Mass Effect*** es rejugado, y fue precisamente esto lo que me permitió situar al juego en mi cabeza tras una primera finalización que me dejó plagado de dudas.

Al terminarlo, se puede recomenzar con el mismo personaje, manteniendo el nivel y los objetos conseguidos. Por tanto, las posibilidades dialogadas (gracias a las habilidades de Seducción e Intimidación más desarrolladas) son mayores. Ya desde la primera misión y, tal vez, el tercer o cuarto diálogo, comienzan a revelarse contenidos que antes quedaron sepultados, así como la posibilidad, ya con perspectiva, de determinar qué tipo de personaje queremos ser y representarlo desde el principio.

Pero, ¡esto es la repanocha!

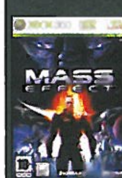
Bueno, no. ***Mass Effect*** muestra algunas flaquezas precisamente en lo que es, sin duda, su mayor logro. Aún estamos muy lejos del juego de rol que es posible con varias personas alrededor de una mesa, pero si el videojuego alguna vez llega a acercarse aceptablemente, el título de **Bioware** seguramente marca la senda. No obstante, algunos diálogos parecen descuidados. No es difícil imaginar que entre decenas de miles de líneas de diálogo (¿exagero? No me he parado a contarlas...) algunas pierdan algo de fuelle. El mayor problema aparece cuando el propio juego ignora acciones ya realizadas al hacer hablar a sus personajes. Como cuando uno de los compañeros de Shepard, al descubrir una información sobre una organización contra la que ya se han enfrentado en varias ocasiones, dice «*Cerberus... ese nombre me suena*». Pues claro, les has disparado.

También hay, de vez en cuando, lo que podrían considerarse sobreactuaciones de los personajes, y algunas secuencias que están diseñadas y estructuradas con cierta torpeza y que amenazan con romper la tensión que precisamente quieren crear. Pero esto bien pueden ser apreciaciones muy personales.

El resto de aspectos de ***Mass Effect*** también muestra aciertos maravillosos y errores -flagrantes a veces- que invitan a pensar en los chicos de **Bioware** con algo tan grande entre ➲

UNA RAZA DE MÁQUINAS AMENAZA A LAS ESPECIES ORGÁNICAS DE LA GALAXIA.

100°



MASS EFFECT

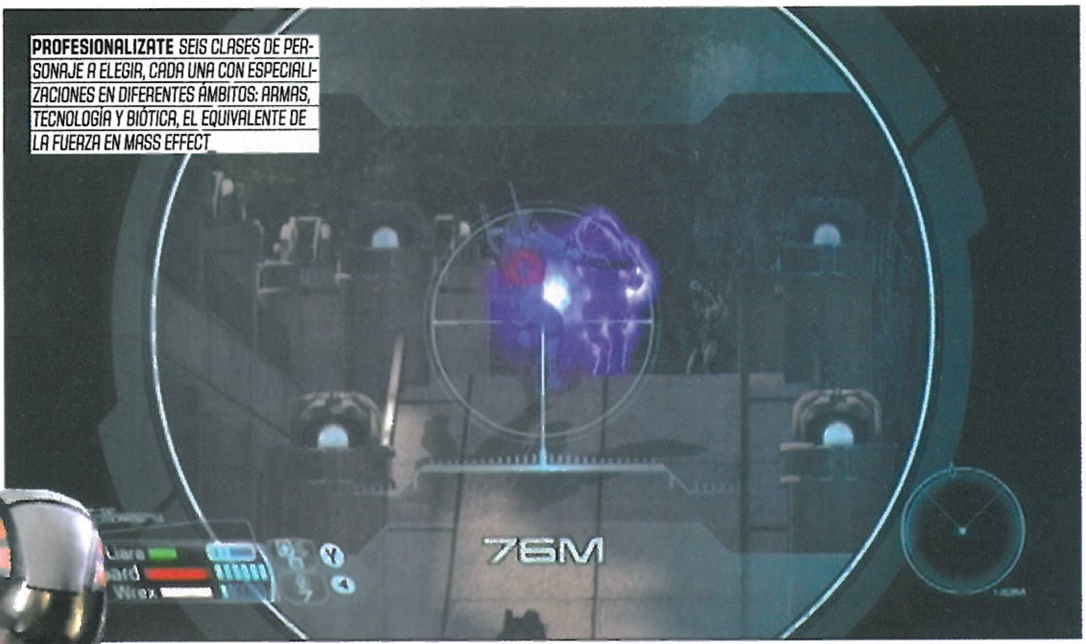


KOTOR II



JADE EMPIRE

0°



PROFESIONALIZATE SEIS CLASES DE PERSONAJE A ELEGIR, CADA UNA CON ESPECIALIZACIONES EN DIFERENTES ÁMBITOS: ARMAS, TECNOLOGÍA Y BIÓTICA, EL EQUIVALENTE DE LA FUERZA EN MASS EFFECT_









EL MAKO ES EL VEHÍCULO MULTIFUNCIÓN DEL JUEGO. UN PEQUEÑO PULIDO NO LE VENDRÍA MAL_

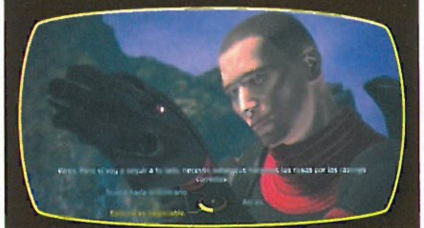
manos que, a ratos, se les escapa. El combate, un trasunto entre acción en tercera persona y el combate por turnos de *KOTOR*, funciona aceptablemente: no tiene la fluidez de un *shooter*, pero el uso de habilidades aporta un componente táctico y, por supuesto, rolero, muy apreciable. Conviene, no obstante, no hacer trabajar demasiado a una IA torpona (dos personajes acompañan siempre a Shepard), y configurarlo para que el jugador sea el que gestione todas las habilidades de sus compañeros. Con eso, y subiendo un poco el nivel de dificultad, el disfrute de los combates es mucho mayor, sin perder esa gratificante sensación, al alcanzar niveles altos, de poder acabar con cualquier cosa que se ponga por delante.

MASS EFFECT ES TERRENO ABONADO PARA LOS RPG DEL FUTURO CERCANO

La exploración interestelar, por su parte, acaba pecando de repetitiva. La misión principal se desarrolla a través de cinco localizaciones distintas, diseñadas con independencia y con sus propias subtramas. El resto del enorme mapa galáctico que tenemos a nuestra disposición, en cambio, acaba presentando las mismas estructuras: sistemas con varios planetas, unos inertes, otros explorables desde la distancia y otros sobre los que se puede aterrizar, y a donde nos conducirán algunas misiones secundarias. Los planetas, por desgracia, suelen ser prácticamente iguales, a excepción de algunos efectos meteorológicos o mera cosmética (qué interesante hubiera sido disfrutar de diferentes gravedades, o más y distinta fauna hostil, por ejemplo). Como también ocurre con las instalaciones que hay en en ellos. Y no estaría bien olvidar cierta cantidad de bugs gráficos (*clipping*, texturas que aparecen por etapas, caídas de *framerate*) que en nuestro caso, han sido puntuales. Pero han sido.

Pero, al final, ***Mass Effect*** es un RPG con el que **Bioware** ha conseguido trasladar la importancia del diálogo y, por tanto, del juego de rol a un videojuego. Lo cual no tiene por qué ser precisamente del agrado de un buen número de jugadores (seguramente, al contrario). Pero el aficionado al rol encontrará un juego en el que no se trata tanto de leer cuadros de texto en diagonal entre subidas de nivel, sino de sumergirse en un diálogo fluido con peso específico en la mecánica (hasta el punto de solventar disputas sin llegar a desenfundar, si así se quiere y puede) y, por extensión, en una vívida historia que, además, llega a obligar al jugador a tomar decisiones inapelables y emocionales. Lo mejor, no obstante, parece que llegará en las siguientes entregas de la trilogía.

EN TRES PANTALLAS



DIALOGA Hablarás por los codos. Aunque a veces, desenfundar, ayuda.



GESTIONA Tus subidas de nivel, la de tus compañeros, el inventario.



EXPLORA La Via Lactea al alcance de tu nave. Bueno, casi.

CONCLUYENDO

Mass Effect apunta alto y no acaba de dar en la diana en todos sus apartados. La sensación, sin embargo, es de terreno bien abonado para las siguientes entregas de la serie. Y, desde luego, un juego que los buenos roleros deberían visitar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
8,7	9,0	8,6	9,0		9,0

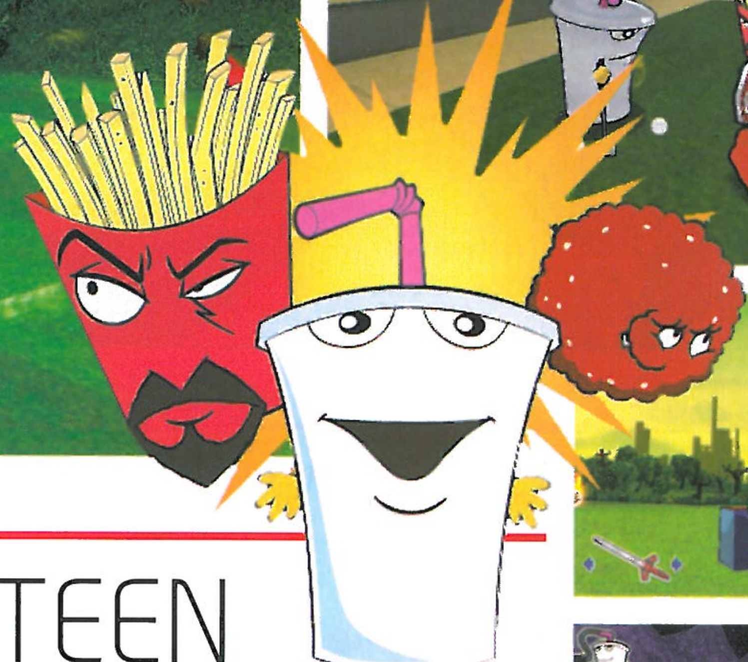


PS2

_GÉNERO GOLF DE COMBATE DEMENTE
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA MIDWAY
_DESARROLLADOR CREAT STUDIOS
_DISTRIBUYE MIDWAY
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS
_WEB AQUATEENGAME.COM



CARL ATTACKS! El malhumorado vecino de nuestros héroes tratará de ponerles las cosas difíciles a golpe de bate.





_BURGUNDY

AQUA TEEN HUNGER FORCE

ZOMBIE NINJA PRO-AM



LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO



AQUA TEEN HUNGER FORCE



FAMILY GUY VIDEO GAME!

100°

0°

OTRA SERIE ANIMADA DE CULTO PRESENTA SU VIDEOJUEGO PARA ESTA TEMPORADA

Buque insignia de *Adult Swim* (segmento nocturno que el canal **Cartoon Network** dedica a la animación para adultos), *Aqua Teen Hunger Force* ha tenido un año similar al de *Los Simpson*: ambas han estrenado videojuego meses después de su desembarco en la gran pantalla. El problema es que, a diferencia de la serie de **Matt Groening**, *ATHF* ha querido rentabilizar su momento de gloria con el clásico producto hecho a toda prisa. Y se nota.

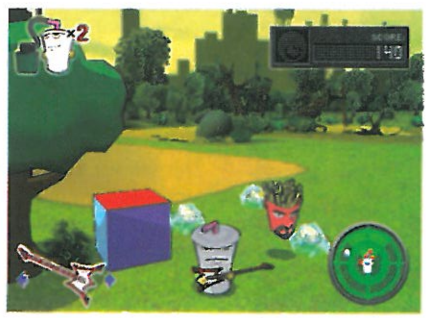
La base de ***Zombie Ninja Pro-Am*** parece sacada, precisamente, de un episodio de *Los Simpson*: los videojuegos de golf son, por definición, un tostonazo, por lo que la heterodoxa serie decide tomarlos como punto de partida para su primera colección de despropósitos jugables. El resultado es intermitentemente divertido, pero no compensa su mecánico sistema de juego (hacer un *drive*-matar monstruos-hacer un *drive*) y su discreto apartado gráfico. Sólo las pantallas de conducción extrema (¡en un carrito de golf!) y los enemigos finales consiguen introducir un poco de variedad al conjunto.

De todos modos, ***Zombie Ninja Pro-Am*** es de compra obligada para todo fan completista que se precie. Y es que él es el único que podrá apreciar realmente todos los guiños: por ejemplo, no es necesario conocer el origen de los Moonites para poder acabar con ellos, pero su presencia parece pensada fundamentalmente para que el conocedor esboze una sonrisa. Su económico precio y los muchos extras ocultos juegan a su favor, pero *ATHF* no puede presumir de tener un juego a la altura de su sensacional película.





BATALLA MÁS ALLÁ DE LAS ESTRELLAS Shake sería capaz de viajar a cualquier parte para fastidiar los (más bien inútiles) planes del bidimensional Ignignokt.



GUITAR HERO Tendrás que utilizar literalmente todo lo que tengas a tu alcance para borrar del mapa a los enemigos que se interponen entre tu palo y el último hoyo.

CONCLUYENDO

Material exclusivo para fans, ya que las referencias a la serie y su esquinado sentido del humor son lo único que hace llevadero un juego fallido. Con todo, es bastante posible que pase a la Historia como el único juego de golf que no provoca sueño.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
7,1	8,3	7,0	7,0	PS2	7,2







Lynch al rescate Tu esquizofrénico compañero no solo te salvará el culo cuando menos te lo esperes, también te resucitará con una inyección de adrenalina si caes en combate.

_MELONGASOIL

KANE & LYNCH
DEAD MEN

LOS CREADORES DE HITMAN FIRMAN UN SHOOTER «FORZADAMENTE» COOPERATIVO CUYAS PRINCIPALES BAZAS SON SU REALISTA PUESTA EN ESCENA Y SU CINEMATOGRÁFICO GUIÓN.

Admitámoslo; resultó algo decepcionante comprobar que la primera incursión de los daneses de **IO-Interactive** en la nueva generación no iba a estar protagonizada por el Agente 47, pero eso fue hasta que jugamos por primera vez con ***Kane & Lynch***. Ya no echamos de menos a *Hitman*.

Hacía mucho tiempo que no vivíamos una experiencia como la que ofrece el título de **IO**, cuya responsabilidad recae casi exclusivamente en su magnífico desarrollo, en la peculiar forma en la que se va desgranando su argumento con el paso de los 16 niveles que componen el juego. Kane y Lynch se embarcan en una aventura que les llevará, tras ser rescatados del Corredor de la Muerte, por medio mundo, movidos por la codicia, siendo chantajeados o, directamente, en busca de venganza.

Crudo y realista como pocos

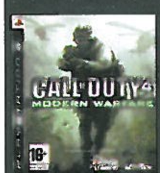
Kane & Lynch es un *shooter* sobrio en muchos aspectos: armas reales, nada de acciones imposibles (recordemos que sus protagonistas son dos antihéroes cuarentones)... lo cual no significa necesariamente que el juego sea fácil. Para empezar, apuntar es un auténtico arte: en ***Kane & Lynch***; tardarás varias horas en cogerle el truco al retroceso de cada una de las armas del juego. También resultará esencial conocer los mejores objetos tras los que ocultarse, ser sigiloso en determinadas zonas, controlar a la perfección (aunque no sea muy difícil) las acciones de nuestro equipo en determinados niveles, y hasta tendremos que aprender a hacer rápel para descender colgado de un arnés en los momentos y escenarios adecuados. Además, la inteligencia artificial de los enemigos no te pondrá las cosas fáciles, sobre todo en el Modo Cooperativo.

El título de **IO** se aleja de la espectacularidad innecesaria de otros títulos para ofrecer una visión realista en todo momento; los coches solo estallan si disparamos varias veces a su depósito (y no saltan varios metros por los aires), los disparos de escopeta no lanzan volando a los enemigos, un único disparo certero acabará con tu vida y con la de tus enemigos... Aún no sabemos si el motivo de su sobriedad es el conocimiento parcial del *hardware* de nueva generación o ha sido algo totalmente voluntario. Francamente, después de haber completado el juego y haber empleado varias horas en el Modo On-line no le damos ninguna importancia, pero te advertimos que ***Kane & Lynch*** no te va a entrar por los ojos salvo por detalles concretos en algunos niveles del juego.

Más allá de su genial desarrollo

Aunque nos encantaría seguir ensalzando las virtudes del magnífico Modo Historia de

100°



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE



KANE & LYNCH: DEAD MEN

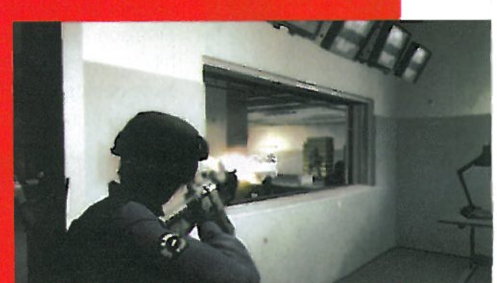


CLIVE BARKER'S JERICHO

FRÁGIL ALIANZA

Júntate con siete amigotes en el **Live** y haz un trabajito (por ejemplo, robar un banco). Si formáis un buen equipo, es posible que llegueis a escapar con un buen botín y lo repartáis en partes iguales, pero ya sabes que la avaricia... Podrás convertirte en un traidor si matas a uno de tus compañeros para robarle su dinero, dándole a los demás ladrones la posibilidad de conseguir un bonus por acabar contigo. Si mueres, renacerás pocos segundos después convertido en policía, con lo que podrás vengarte del traidor que te ha matado o incluso convertirte en un corrupto, robando todo el dinero que puedas y acabando con los otros policías.



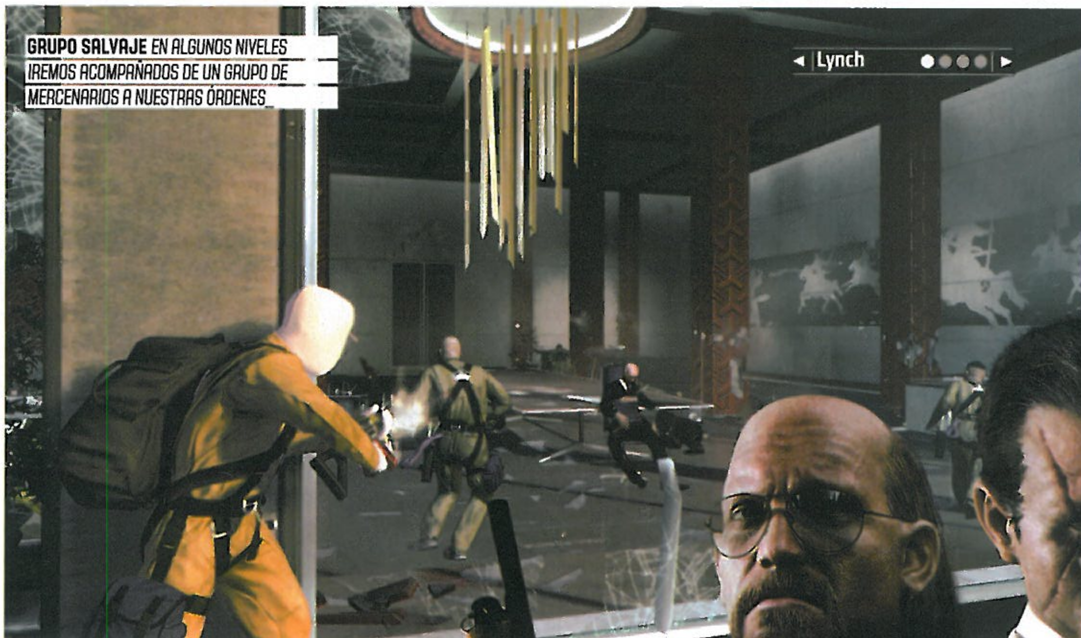




_GÉNERO **SHOOTER ANTIHEROICO**
_PAIS **DINAMARCA**_COMPAÑIA **EIDOS**
_DESARROLLADOR **IO-INTERACTIVE**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.KANEANDLYNCH.COM**







GRUPO SALVAJE EN ALGUNOS NIVELES IREMOS ACOMPAÑADOS DE UN GRUPO DE MERCENARIOS A NUESTRAS ÓRDENES_

MODO COOPERATIVO

La mejor forma de disfrutar el juego es a través de su Modo Cooperativo, incluso teniendo en cuenta que IO solo lo ha incluído de de forma off-line, y únicamente a través de split-screen. Un jugador será Kane, el otro Lynch, y el desarrollo será muy diferente para cada uno de ellos, no como en otros títulos cooperativos, en los que ambos jugadores comparten una experiencia muy similar. Lo más divertido del modo cooperativo es perder totalmente el control de Lynch cuando tienen un ataque esquizofrénico; lo único que podrás controlar es la cámara para ver como se carga a todo bicho viviente.



Kane & Lynch, no tenemos más remedio que emplear esta última página para comentar las otras posibilidades que el título de **IO** ofrece.

Aunque su guión y su desarrollo obligará a un solo jugador, en la piel de Kane, a compartir protagonismo con Lynch, también hará de su Modo Cooperativo totalmente único en el género (aunque, por desgracia, solo podremos disfrutarlo a pantalla partida). Si prefieres el juego *on-line* también podrás disfrutar de lo lindo con ***Kane & Lynch***, pero no esperes los típicos Modos Deathmatch, Team Deathmatch, etc... Todo eso queda obsoleto al lado del original Modo Frágil Alianza, diseñado para un máximo de ocho jugadores, con un planteamiento simple y directo, y mil posibilidades en su desarrollo.

Objetivamente, por mucho que me duela, su motor gráfico resulta demasiado sobrio para los tiempos que corren e, incluso, en la versión **PS3**, sufre de algunos saltos en su frame rate, pero os aseguramos que no vais a encontrar un *shooter* con mejor desarrollo y puesta en escena que ***Kane & Lynch***.

CONCLUYENDO
Si su motor gráfico hubiera sido un poco más espectacular, Kane & Lynch seria el shooter del año.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,7	9,0	9,2	8,0	8,7	8,8



REJUGAR EL JUEGO INVITA A REJUGAR MISIONES CON DIFERENTES AVIONES O PARA COMPLETAR OPERACIONES QUE QUEDARON A MEDIAS Y MEJORAR LA PUNTUACIÓN_





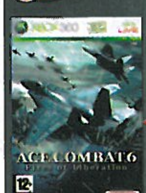

VELOCIDAD SE ECHA EN FALTA MÁS SENSACIÓN DE VELOCIDAD AL PILOTAR UN CAZA_



_STAN BY

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

100°


ACE COMBAT 6


BLAZING ANGELS 2


ACE COMBAT 5

0°

LOS HORRORES DE LA GUERRA SE VIVEN MEJOR A VARIOS MILES DE METROS DE ALTURA...

Y si los horrores de los que hablamos son los que plantea ***Ace Combat 6*** en sus secuencias animadas, desde luego mejor verlos desde muy lejos. Despachemos esto rápido: las *cutscenes* que **Namco** ha incluido en esta sexta entrega (sin contar *spin-offs*) de la serie son espantosas. No en el apartado gráfico, donde se manejan más o menos bien, sino en cuanto a contenido y planteamiento.

El juego se centra, de nuevo, en un conflicto bélico a gran escala entre naciones ficticias, la Emmeria del jugador y la invasora Estovakia. Entre misiones, veremos diferentes secuencias en las que nos cuentan cómo viven el conflicto algunos ciudadanos y soldados de a pie de ambas naciones. Y me vais a disculpar, pero son de lo peorcito que un servidor se ha echado a la cara. Están tan repletas de un empalagoso lirismo de la tragedia, y presentan unos diálogos o, para ser exactos, monólogos tan impostados, tan poco naturales, sobreactuados y melodramáticos, que aguantar el par de minutos que duran se convierte en un suplicio. No obstante, saltárselas es tan fácil como apretar un botón. Hacedlo, por Dios.

Bailando con los ángeles

Afortunadamente, la parte importante de ***Ace Combat 6***, es decir, el combate aéreo, resulta prácticamente impecable. Como viene siendo habitual, la simulación tiende más hacia el arcade, cosa que quien suscribe agradece. Pero eso no quita para que la sensación de pilotaje sea estupenda y verosímil. Con un *stick* controlamos el alabeo y el cabeceo, con los pulsadores frontales hacemos lo propio con la guiñada (poco usada en vuelo, pero útil durante el juego en ocasiones puntuales) y con los gatillos la velocidad. Hay que tener cuidado con no reducir demasiado o ascender en vertical por tiempos prolongados para no sufrir pérdidas, y poco más. El resto es hacer filigranas, buscar objetivos y disparar cuando se tiene la oportunidad.

Los aviones (¿alguien no conoce la serie?) son cazas modernos, la mayor parte reales, y todos presentan munición ilimitada en el cañón, un número indecente de misiles todo-en-uno, y un arma especial que puede elegirse antes de cada misión entre un buen puñado de variantes aire-tierra, aire-aire, aire-mar o contramedidas (cada tipo varía de un modelo de avión a otro).

Las misiones de ***Ace Combat 6*** reflejan el desarrollo de la guerra entre Emmeria y Esto-



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION 12+

XBOX 360

_GÉNERO ABRÓCHENSE LOS CINTURONES
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NAMCO/BANDAI
_DESARROLLADOR NAMCO
_DISTRIBUYE ATARI
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/CASTELLANO
_WEB WWW.ACECOMBATSIX.COM/



UN PAJARITO ÉSTE SERÁ UNA DE LOS GRANDES ENEMIGOS ESTOVAKIANOS. TAMBIÉN HABRÁ ASES A LOS QUE DERROTAR Y DESBLOQUEAR EXTRAS_











NO MIRES ABAJO

Espectacular resulta *Ace Combat 6* en el apartado gráfico: desde los modelados de los aviones a los escenarios. Éstos lucen especialmente bien desde lejos (a veces parecen fotos de satélite reales), aunque al aproximarse se ve un poco el truco.

vakia, tras el ataque sorpresa de esta, y presentan la mayor novedad del juego: cada misión se desarrolla en un número variado de frentes (hasta seis), con diferentes operaciones en marcha. Cada una afecta de una manera determinada a la batalla en curso: algunos objetivos son imprescindibles para el éxito, otros facilitan la misión de algunas unidades o del propio jugador. Nos veremos así en todo el meollo de una batalla a gran escala, con escuadrones de caballería (tanques, vaya) a los que hay que dar apoyo mientras llevan a cabo su avance (uno de los aspectos más bellos del juego... contemplar desde el aire cómo las tropas de tierra progresan), o bombarderos y aviones radar a los que proteger. O, por el contrario, bombarderos enemigos a los que derribar antes de que alcancen nuestros barcos, o sistemas de defensa terrestre que eliminar para poder sembrar de bombas y misiles crucero una fortificación enemiga. O todo ello a la vez.

Resulta curioso el equilibrio al que se ha llegado entre un transcurso de cada frente en tiempo real y dependiente de la intervención del jugador. Algunas operaciones no comenzarán hasta que éste participe, y otras en cambio se pondrán en marcha independientemente. Del mismo modo, en algunas tendremos que tomar parte muy activamente para asegurar el éxito (o cumplir directamente los objetivos), mientras que en otras se las podrán arreglar por su cuenta o con ayudas puntuales.

Cada batalla se desarrolla, por tanto, de diferentes formas, dependiendo de en qué operación decidamos participar primero, y dónde vayamos acudiendo después. Los objetivos, además, son tanto de tipo verosímil (los propios de un choque entre ejércitos) como más propios de una fantasía arcade: destrozar el

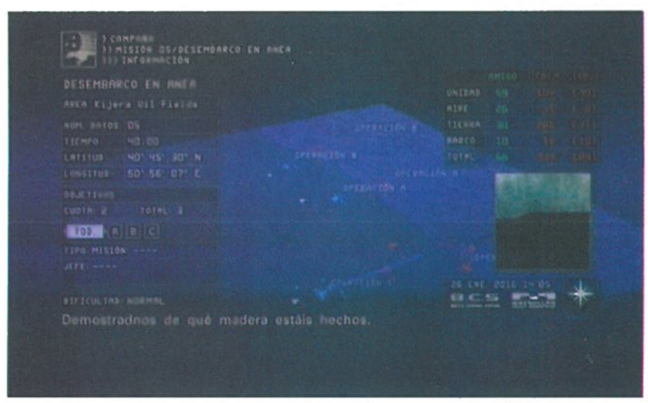
SEIS OPERACIONES SIMULTÁNEAS EN UNA MISIÓN RESULTAN EN UN CAOS DELICIOSO

interior de túneles, enfrentarse a fortalezas flotantes... Y nuestra puntuación (gracias a la que podremos comprar nuevos aviones y armas) depende de cuántas operaciones se completen y cuánto peso hayamos tenido en ellas.

La guinda: un multijugador frenético con batallas por equipos, en solitario, asaltos y dos misiones para jugar en cooperativo.



A SUS ÓRDENES No sólo pueden darse órdenes a nuestro wingman. Gracias a un medidor sabremos cuándo están disponibles dos órdenes avanzadas: un ataque aliado masivo, o poner a toda la escuadra a cubrirte. Abajo puede verse el briefing de la misión.



CONCLUYENDO

Un gameplay estupendo que cualquier aficionado al género apreciará, con batallas que se desarrollan en enormes territorios, múltiples operaciones simultáneas, enemigos cada vez más puñeteros y decenas de aviones que pilotar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
8,2	8,0	8,5	8,0	8,3



_JOHN TONES

WIPEOUT PULSE

CAIDA LIBRE
COMO JILGUEROS FUTURISTAS, GRACIAS A LA ABUNDANCIA DE PICADOS Y LOOPS_

EL LANZAMIENTO DE WIPEOUT PULSE PLANTEA ALGUNAS PREGUNTAS ¿EL MEJOR JUEGO DE CARRERAS PARA PSP? SIN DUDA. PERO, ¿ES ACASO EL MEJOR WIPEOUT DE TODOS LOS TIEMPOS? PUES...

100°


WIPEOUT PULSE


WIPEOUT PURE



WIPEOUT FUSION

0°

Si ya sois fans de la saga *Wipeout*, quizás desde los tiempos de las primeras entregas en **PSone** (el recordado pero hoy impracticable *Wipeout*, su secuela *Wipeout 2097*, el revolucionario *Wipeout 3*), sufristeis con la traicionera entrega para **PS2** (*Wipeout Fusion*) y pasasteis más horas de las que vuestro orgullo os permite reconocer con ese retorno a los orígenes que fue *Wipeout Pure*, hasta hoy el mejor arcade de velocidad para **PSP**, tengo el análisis prácticamente resuelto: ***Wipeout Pulse*** os va a volver locos. Es más de lo mismo, respetando todas y cada una de las señas de identidad de la serie y mejorando los pequeños problemillas de *Wipeout Pure*, tanto jugables como de estructura (¿no os daba la impresión de pasar a veces más tiempo descifrando menús que compitiendo?).

Para los recién llegados a la serie, tengo el aviso de rigor, y que complacerá también a los veteranos: ***Wipeout Pulse*** sigue siendo increíblemente duro. Incluso a mí, que tengo callos en las yemas de los dedos de pasar la mitad de mi vida como jugador tomando las curvas más pronunciadas con la ayuda de los frenos laterales de las naves de la serie, me costó cuatro o cinco intentos superar sólo la primera de las carreras de ***Pulse***. Y con medalla de bronce por los pelos. Hasta que no se sufre por completo el circuito de cabo a rabo y se memoriza no sólo la situación de cada curva y la ubicación de los *power-ups* y los pequeños *turbo-boost*, sino el lugar más apropiado para emplear cada arma y mejora, no se progresa. *Wipeout* sigue siendo una serie que escupe al jugador ocasional, porque ya al habitual lo humilla una y otra vez, obligándole a experimentar tiempos lamentables y carreras penosas en el necesario proceso de aprendizaje de todos y cada uno de los circuitos. No es ni buena ni mala noticia *per se*: es lo que siempre ha sido *Wipeout*, y vive Dios que ***Pulse*** es *Wipeout* en estado puro.

Mejora portátil

Así pues, podemos contar con una compacta pero insustancial y leve mejora gráfica que es, en cierto sentido, el tope al que se puede llegar en la consola. Habrá que esperar a la versión **PS3** de *Wipeout* y a su anticipo *Wipeout HD* (que ya hemos probado, y podemos asegurar que es un mundo nuevo) para disfrutar de un vuelco visual. Pareja a esta mejora, también hemos percibido cómo se ha pulido sensiblemente la inteligencia de los contrincantes (sí, damas y caballeros: si *Wipeout* ya era complicado compitiendo con pilotos-zombi, esperen a ver cómo han aprendido a manejar la artillería de las naves).

Todo ello es sólo lo más aparente de las sustanciosas novedades de esta entrega del juego, donde claramente **SCE Studios Liverpool** no ha querido modificar el *gameplay*, sino mejorar y multiplicar las opciones. Por ejemplo, hay doce circuitos, todos ellos reversibles en diversos momentos del juego; doce equi-

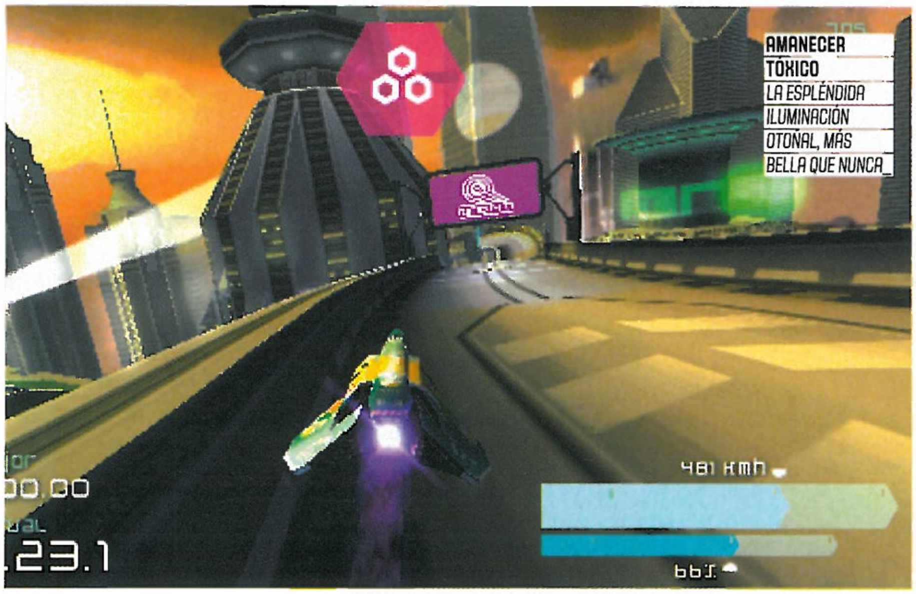
ES TAN SENCILLO COMO ESTO: WIPEOUT PULSE ES EL JUEGO MÁS RÁPIDO Y FRENÉTICO DE LA HISTORIA DE LA PSP

WIPEOUT PULSE 3+

PSP



_GÉNERO **VELOCISMO DEL SIGLO XXI**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **SONY STUDIO LIVERPOOL**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/INGLÉS**
_WEB **WWW.WIPEOUTPULSE.COM**



AMANECER TÓXICO LA ESPLÉNDIDA ILUMINACIÓN OTOÑAL, MÁS BELLA QUE NUNCA_



PONIENDO EN SITUACIÓN Las a menudo indescifrables introducciones a cada nivel ponen al jugador en un curioso estado de trance cerebral muy apropiado. Bucle de la Concordia, anda queeee...



ZONA ZONAL NO SE FRENA, NO SE PARA. LA ÚNICA META POSIBLE DE ESTE MODO ES LA DESTRUCCIÓN DE LA NAVE. SUBLIME_



pos (dos nuevos, cuatro descargables en un futuro próximo); pistas magnéticas que permiten hacer *loops* y otros disparates antigravitatorios que convierten las partidas de ***Wipeout Pulse*** dentro de vehículos en movimiento en una muy mala idea; siete Modos de juego, incluyendo el Modo Eliminador, que no se veía desde los tiempos de *Wipeout 3*, y que cuenta con dos armas propias: el repulsor y los shurikens; y revitalización, en fin, del frenético Modo Zona, haciendo que casi todas las pistas del juego tengan una versión Zona (16 en total), que como saben los menos jóvenes, son circuitos en turbo continuo donde no hace falta acelerar. Con no pegársela ya vale.

Sin duda, la gran promesa de ***Wipeout Pulse*** es el extremo grado de configuración: hasta a los más reticentes al *tunning* nos parece atractiva la idea de crear nuevas decoraciones para las naves vía web, descargarlas y usarlas más tarde en las carreras. O la posibilidad de configurar la banda sonora con la sartenada de mp3s que haya en la Memory Stick: en su día sonaría revolucionario conducir a altas velocidades al ritmo de **Aphex Twin** o **Kraftwerk**, pero una vez has probado un par de carreras en Modo Eliminador a ritmo de **The Donnas**, el Concepto *Wipeout* se reformula por completo. No volverás al chunda-chunda.

Cuidada ambientación

Somos de la opinión de que, salvo la innombrable entrega de **PS2**, *Wipeout* siempre ha exhibido un espléndido pulso a la hora de ambientar las carreras gracias al anonimato de los pilotos, las denominaciones enigmáticas de las pistas, y los decorados, donde se adivinaban alturas estratosféricas, corporaciones desalmadas y desiertos poblados de víctimas de la radiación. ***Pulse*** mejora aún más esa sensación adornando los periodos de carga con pequeñas descripciones de cada pista que no desentonarían en una novela del **J. G. Ballard** más entregado al futurismo. Crípticas frases, virtualmente incomprensibles, pero que hacen mucho por redondear la ambientación del juego.

12 PISTAS REVERSIBLES PUEDEN NO PARECER DEMASIADAS, PERO CONVERTIRSE EN MAESTRO DE TODAS ELLAS LLEVARÁ TIEMPO. MUCHO.

No es cuestión superficial: es por detalles como éste por los que *Wipeout* va siempre por delante de sus competidores. Por ese y por el de siempre, claro: en los circuitos de velocidades más altas, la sensación de frenesí supersónico es tal que hará que a más de un jugador se le rizen las pestañas. Y de eso va todo.

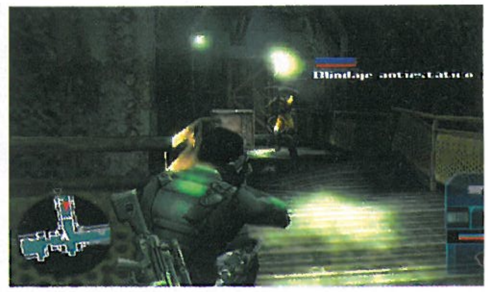
CONCLUYENDO

Con un prometido Modo Multijugador, tanto ad-hoc como por infraestructura, y un Modo Historia que da para muchas, muchísimas horas (más por su dificultad que por su densidad), Wipeout es la mejor opción para las ansias de velocidad portátil.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP	GLOBAL
8,7	8,0	9,0	8,0		9,0







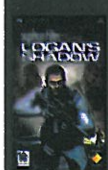


PSP: A TODA MÁQUINA
Syphon Filter: LS es uno de los primeros juegos de PSP en explotar la velocidad real del procesador de la consola: 333 Mhz.



_MELONGASOIL

100°



SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW



MGS PORTABLE OPS



CODED ARMS: CONTAGION

SYPHON FILTER: LOGAN SHADOW

LA SECUELA DE LA MEJOR ENTREGA DE LA SAGA HACE HONOR A SU NOMBRE Y AÑADE UNA BUENA CANTIDAD DE POSIBILIDADES... Y ADEMÁS ES DE LOS POCOS JUEGOS QUE FUNCIONA A 333 MHZ

No sabemos a cual de los ingenieros de **Sony** se le ocurrió diseñar una consola cuyo procesador funciona a 333 Mhz para mantenerla capada, a un 66% de su capacidad, durante casi tres años. De lo que estamos seguros es de que la portátil está viviendo una segunda juventud con el total aprovechamiento de su *hardware*, y títulos como *Silent Hill: Origins* o, en este caso, ***Syphon Filter: Logan's Shadow***, lo demuestran.

Tras *Syphon Filter: Dark Mirror*, entrega que rescató a Gabe Logan del destierro producido por *Omega Strain* (como hemos dicho mil veces, juego adelantado a su tiempo), la saga sigue evolucionando con ***Logan's Shadow*** y, en un futuro, *SF: Ops* (PSP) y una nueva entrega para **PlayStation 3**.

El mejor de la saga, otra vez.

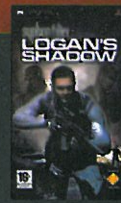
Si Gabe se ha vuelto a poner de moda, es por *Dark Mirror*. Pues bien: ***Logan's Shadow*** tiene todo lo bueno del anterior *Syphon Filter* portátil y muchas cosas más. Para empezar, presenta un desarrollo mucho más profundo y, sobre todo, variado, pero lo que diferencia realmente esta última entrega de *Dark Mirror* (y de cualquier otro *shooter* portátil) es su espectacular motor gráfico, capaz de dejar en evidencia a títulos creados para consolas de sobremesa como **PS2**.

Los 333 Mhz de **PSP** sirven para mover con soltura gigantescos entornos, abiertos y cerrados, con texturas de buena resolución y unos efectos de iluminación de una calidad que supera a los de muchos títulos aparecidos para **PlayStation 2**. A pesar de la relativamente baja resolución de la pantalla de **PSP**, os aseguramos que *Syphon Filter* es de lo más espectacular que ha pasado por una portátil, independientemente del género al que pertenezca, algo de lo que también tiene gran parte de culpa el motor físico **Havok**.

Mucho más que buenos gráficos

La tremenda calidad visual que atesora el título está, por suerte, a la misma altura que su jugabilidad, que aunque no llega a compararse a la de *shooters* de nueva generación u obras maestras de los 128 bits, sí ofrece muchísimo más que cualquier otro título del mismo género creado para una portátil.

Sony Bend, conscientes de que habían dado con la fórmula perfecta en *Dark Mirror*, no han querido modificar en absoluto la base jugable de esta nueva entrega. Lo que han hecho ha sido aumentar sus posibilidades y que su desarrollo sea mucho más variado que el de su antecesor. ***Logan's Shadow*** sigue siendo un



_GÉNERO **SHOOTER LOGANISTA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **SONY BEND**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.SYPHONFILTER.COM**









NUEVAS HABILIDADES

La mejora gráfica y el aumento de velocidad de la CPU de **PSP** no son las únicas novedades importantes que aporta ***Syphon Filter: Logan's Shadow***. Su jugabilidad ha mejorado notablemente, con la inclusión de nuevas armas, la mejora de la I. A. enemiga y la adquisición por parte de Logan de nuevas habilidades. Para realizar ciertas acciones será necesario pulsar repetidamente el botón que aparecerá en pantalla (para mover objetos o abrir trampillas, por ejemplo), y en ocasiones tendremos que seguir una secuencia de botones (para hackear un ordenador). Otra de las habilidades de Logan presentada en esta nueva entrega de *Syphon Filter* es la de nadar y bucear, introducida en el juego de una forma muy eficiente.





shooter más bien tranquilito, en el que la búsqueda de paredes y objetos para ocultarse de los proyectiles enemigos es una constante, y cuya mecánica consistirá en seguir a pies juntillas las órdenes recibidas por radio desde la central (o lo que es lo mismo, seguir el *script* de principio a fin, algo que no resulta nada aburrido; las posibilidades y acciones parecen no tener fin). A través de sencillos comandos, a lo largo de las seis misiones del juego tendrás que desactivar explosivos, destruir submarinos... y aprender las rutinas para acabar con los jefes de final de fase (algo más fácil de lo que parece en un principio).

Bend ha incluído pequeños detalles jugables y novedades en su control para hacer más divertida aún nuestra tarea: Logan podrá nadar y bucear (algo que ha dado mucha libertad a los diseñadores de los niveles del juego) y muchos de los *puzzles* tendrán que ser ser resueltos a través de secuencias de botones que aparecerán en pantalla.

Además, Logan tendrá a su disposición una gran cantidad de armas y posibilidades con las que deshacerse de sus enemigos: armas cortas, subfusiles, rifles de francotirador, ataques cuerpo a cuerpo, granadas... Incluso podrá utilizar a los enemigos como escudos humanos.

El desarrollo guionizado de ***Syphon Filter: Logan's Shadow*** no parece dar para mucho más después de completar el juego, pero **Bend** ha incluído dos niveles de dificultad, un multijugador para ocho personas y hasta una demo de *SF: Combat Ops*, de próxima aparición en la **PlayStation Store** de exclusiva para la **Playstation Portable**. Si te gustan los *shooter* y quieres jugar con uno de los títulos que mejor explotan el *hardware* de la portátil de **Sony** (¿y quien no?), no lo dudes, hazte con ***Logan's Shadow***.

CONCLUYENDO

El título de Sony Bend es perfecto para una portátil, muy bueno como shooter, con una buena cantidad de posibilidades, opciones de juego multijugador (a través de internet) y visualmente impecable. De lo mejor que hemos jugado en la portátil de Sony.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP	GLOBAL
8,0	9,0	8,9	8,8		9,0



PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE 12+



_GÉNERO **PERSECUCIONES ENDEMONIADAS**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **BIGBIG STUDIOS**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.PURSUITFORCE.COM**

PSP • PS2

VERSIÓN COMENTADA

_JOHN TONES

100°



PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE



PURSUIT FORCE



FULL AUTO 2

PURSUIT FORCE
EXTREME JUSTICE

MÁS ACCIÓN, MÁS VELOCIDAD Y MÁS DISPARATE. EXTREME JUSTICE ES, EN MUCHOS SENTIDOS, LA SECUELA PERFECTA

Pursuit Force fue uno de los juegos más interesantes de la primera hornada de títulos para **PSP**, aunque fuera sólo por el hecho de haber sido concebido exclusivamente con la arquitectura y posibilidades de la consola en mente. Nada de ports de otras máquinas más potentes en las que se añoraba un segundo stick para el control: *Pursuit Force*, aún con serios problemas en cuanto a la dosficación de la dificultad, sigue siendo un gran título que resume y multiplica la dinámica de las películas de acción más excesivas de Hollywood: conduce todo, mata a todos, haz que todo explote.

Su secuela no se complica mucho la existencia: nos vuelve a poner en la piel del comandante de la futurista Pursuit Force, ese grupo de Jueces Dredds sin ironía que capturan a los criminales con el expeditivo método de abalanzarse sobre sus coches, ejecutarlos y usar sus vehículos para avanzar por la carretera. En ese sentido, ***Extreme Justice*** es impecable: ha mejorado el problema del disparatamiento ocasional del nivel de dificultad de su precedente, y en general, todo es más compacto y manejable. Aún siendo un juego bastante exigente (los niveles con límite de tiempo siguen siendo un infierno, pero al menos son un infierno disfrutable y asumible), ***Extreme Justice*** es más asequible que *Pursuit Force*, y multiplica tanto el número de vehículos a conducir (una moto náutica, un hovercraft y otros) como la variedad de la acción, que pasa tanto de minijuegos de tiro en primera persona a bordo de un helicóptero como al seguimiento (relativamente) discreto de vehículos enemigos. Ojo también a los *final bosses*, mucho mejor planteados que en *PF* y de mecánica variadísima.







TERRIBLE IA Las secciones a pie no han mejorado demasiado con respecto a la anterior entrega: los enemigos se lanzan a ciegas hacia el protagonista y se echa de menos un sistema de control más preciso.







PROBLEMA PRINCIPAL: LAS FASES DE TIRO A PIE SIGUEN SIENDO UN HORROR, CON ENEMIGOS DE INTELIGENCIA BAJO MININOS Y SERIOS PROBLEMAS DE CONTROL

CONCLUYENDO

Dejando de lado sus terribles fases de acción a pie, Extreme Justice (nos gusta ese título) toca techo en lo que a arcades motorizados y pirotécnicos para PSP se refiere. Imposible ser más rápido, más frenético, más asequible y más divertido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP	GLOBAL
8,2	7,0	8,3	8,1		8,3



12+

NINTENDO DS

_GÉNERO **DUNGEON CRAWLER**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **EA GAMES**
_DESARROLLADOR **ID**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ORCSANDELVES.COM/**

_MR WINTERS

ORCS & ELVES

LA GERONTOFILIA ROLERA ATACA TU DS, Y CONSIGUE UN CRÍTICO DE LA MANO DE JOHN CARMACK, AMO DEL CALABOZO

Rechazarán los más patanes este enorme juego, de los mejores en el catálogo de la **DS**, precisamente por uno de sus rasgos más característicos: su interfaz frontal y sus toscos (y bellos... y perfectos) gráficos y animaciones. Mimados y adocenados por interfaces 3D mil veces trilladas, los más jóvenes se asustarán, como el niño que rechaza la cucharada de una comida que nunca ha probado, ante esta radical adhesión al formato clásico del *dungeon crawler*.

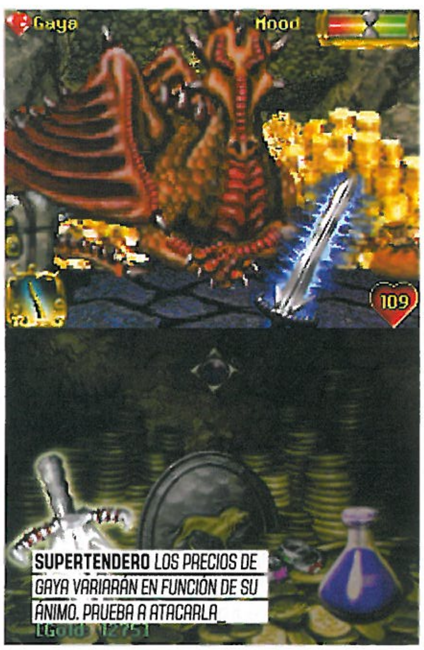
ADMIRABLE RESPETO POR LA JUGABILIDAD DEL RPG CLÁSICO

Y no hay que ver aquí pobreza de medios ni pereza a la hora de adaptar un juego original para móviles, pues no es sino la todopoderosa **ID** quien está detrás: ***Orcs & Elves*** se regodea en su formato *old-school* como un cerdo en el fango, sabiendo que está justo donde quiere estar. Y lo hace ante la complaciente mirada de su padre, **John Carmack**, ese semidiós que legitimó el motor 3D como esqueleto formal del videojuego moderno (*Doom*, *Quake*, *Wolfenstein*...), y quien aquí rechaza lo que él mismo inventó con un admirable respeto por la esencia de la jugabilidad del RPG y el *roguelike* clásicos (ver reportaje en **Xtreme176**, firmado por un servidor). Así, pese a contar con un motor tridimensional plenamente operativo, ***Orcs & Elves*** conserva el minucioso juego por turnos y la perspectiva frontal, y se complace ante la poca variedad de modelos enemigos coloréandolos de diferentes formas, en función de su poder. Algo acerca de lo que **Carmack** se permite hacer un chiste, con una cómica situación en la que confundiremos a una enana con un varón... ¡porque son iguales!

Pero es precisamente allí donde el juego se aleja del *roguelike* clásico donde se esquiva la perfección: la total ausencia de aleatoriedad en mapas, la no existencia de clases de personaje, progresión o conjuros personalizables, son factores que impiden toda rejugabilidad en un juego de por sí corto, completable en 7 horas. No es motivo, sin embargo, para rechazar adentrarse en esta magnífica mazmorra.



TACTICAS RASTRERAS CADA ENEMIGO TIENE RASGOS CARACTERÍSTICOS. ESTOS CACHITAS PIDEN A GRITOS UNA POCIÓN DE VELOCIDAD



SUPERTENDERO LOS PRECIOS DE GAYA VARIARÁN EN FUNCIÓN DE SU ÁNIMO. PRUEBA A ATACARLA_







CONCLUYENDO

Enemigos que parecen cartulinas te harán sudar como el modelo poligonal más complejo. Cada movimiento cuenta en este juego por turnos, que aprovecha la pantalla doble de la DS para una entrañable visión del inventario (¡cinturón y botitas!) y que permite jugar sólo con el lápiz.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS GLOBAL
9,2	9,0	9,2	7,9	9,0



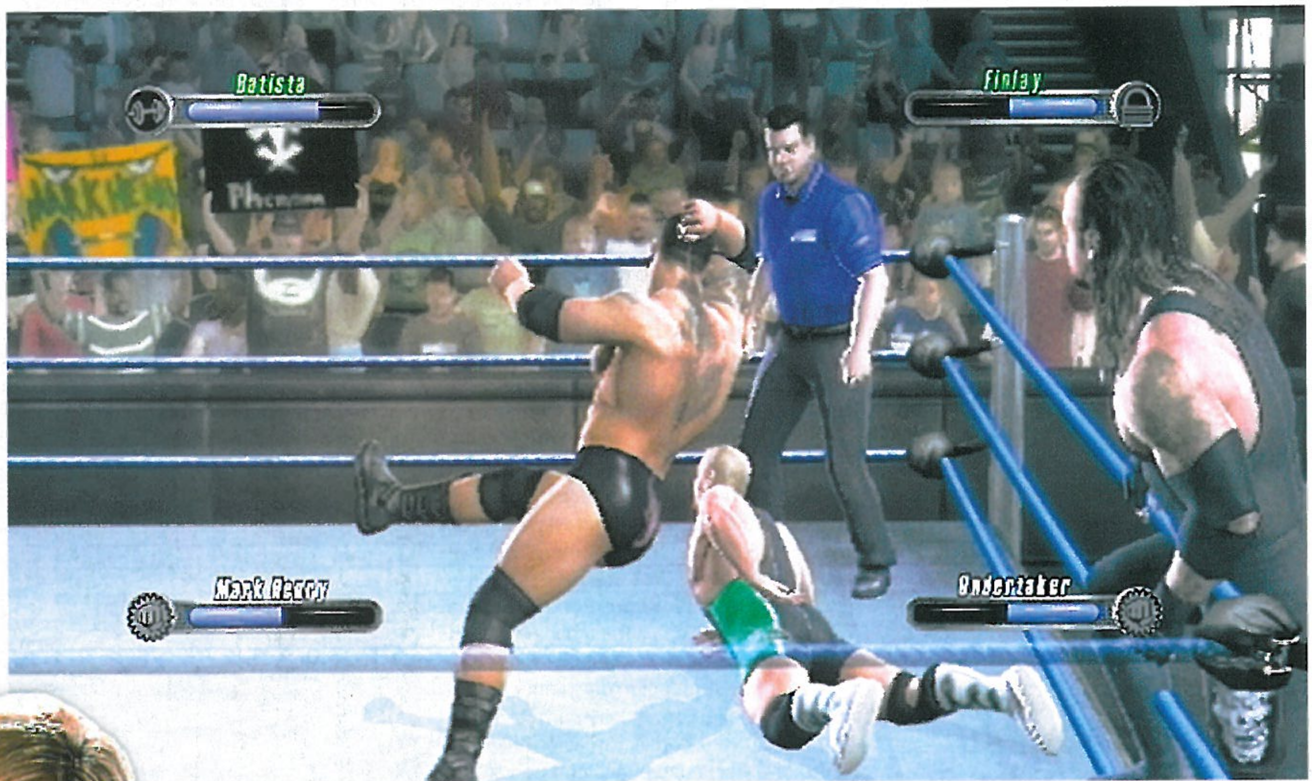
WWE SMACK. VS RAW 2008 (PS3-XBOX 360)

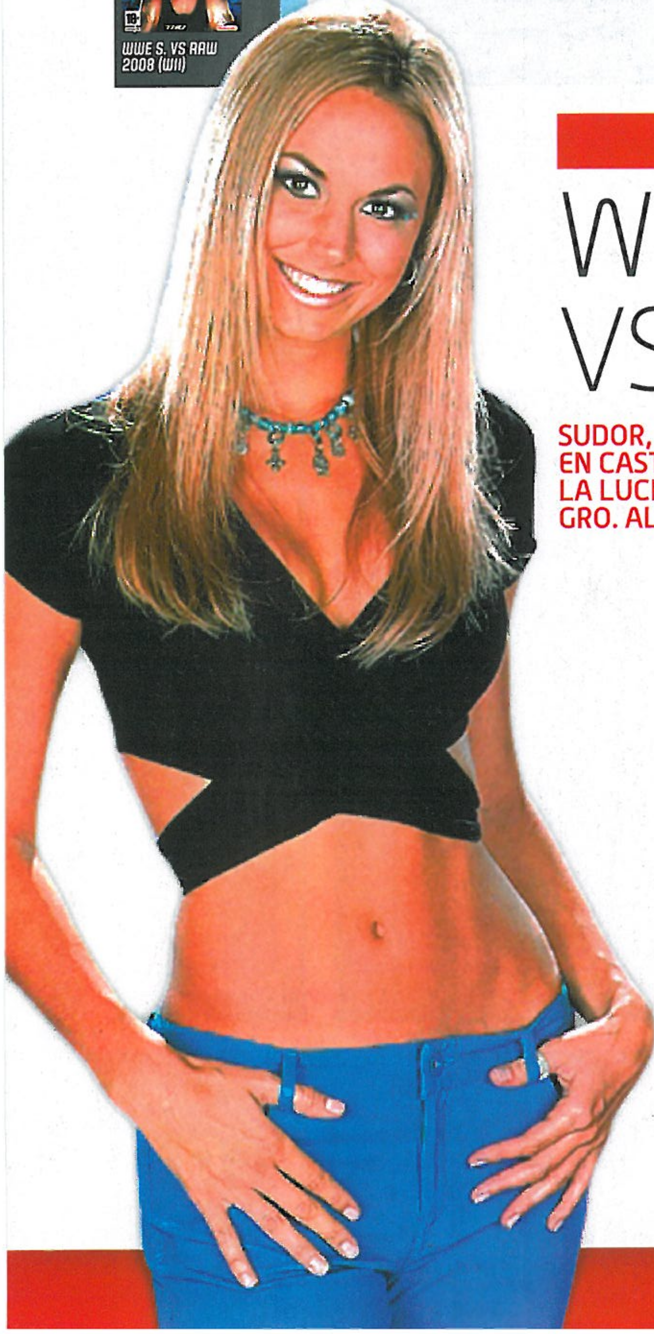


WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 (PS2)



WWE S. VS RAW 2008 (WII)





_NEMESIS

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008

SUDOR, GUANTAZOS, ANABOLIZANTES...Y TEXTOS EN CASTELLANO. LA INMENSA POPULARIDAD DE LA LUCHA LIBRE EN ESPAÑA HA OBRADO EL MILAGRO. AL FIN SABREMOS QUÉ FARFULLA THE ROCK.

La anterior edición de *WWE Smackdown Vs Raw* dinamitó todas las expectativas de ventas (incluyendo las de la propia **THQ España**), ocupando un mes sí y otro también la lista de los juegos más vendidos (primero a precio normal, luego en categoría Platinum). Aquello no fue más que la confirmación de un fenómeno sorprendente: la total implantación de la Lucha Libre en el mercado español.

Si hace unos años el género sólo era seguido por un puñado de nostálgicos de **Hulk Hogan**, ahora el *Pressing Catch* arrastra a cientos de miles de seguidores, hacia los que va dirigido este nuevo desfile de cachas sudorosos y hembras siliconadas. Muchos usuarios ya conocen a fondo la mecánica de los *WWE Smackdown! Vs RAW*, pero la gran mayoría de los potenciales compradores del juego son novatos en este deporte espectáculo, por lo que **THQ** ha decidido hacer la experiencia de juego lo más accesible posible. Y para ello, han tomado una decisión que hace unos años nos habría sonado a ciencia-ficción: han incluido textos en castellano. Quizás este hecho no parezca tener importancia al tratarse de un juego de lucha libre, pero dado la gran cantidad de textos y secuencias que despliega el Modo Historia (rebautizado aquí como 24/7), la incorporación de textos en castellano es todo un logro.

Aunque todas las entregas son practicamente idénticas en sus cimientos, es preciso definir las diferentes versiones de *WWE Smackdown! Vs. RAW 2008* en tres grandes grupos: Nueva Generación (**PlayStation 3** y **Xbox 360**), **PlayStation 2** y **Wii**. Logicamente, las primeras son las que ofrecen unos gráficos más espectaculares, aunque si algo nos ha demostrado **Yuke's** (creadores del juego) a lo largo de la última década es que son unos maestros a la hora de diseñar juegos de *wrestling*, independientemente del sistema elegido. De hecho, las entregas **PlayStation 2** y **Wii** ofrecen un aspecto deslumbrante, con luchadores gigantescos, pero **PS3** y **Xbox 360** se llevan el gato al agua por un detalle que no se ha incluido en **PS2** y **Wii**: el juego *on-line*.

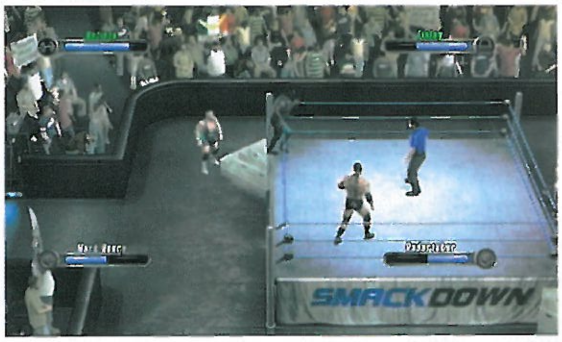
Mamporros sin fronteras

Construir tu propio luchador, o bien elegir tu estrella favorita, y partirte la cara con usuarios de otros países es una de experiencias más entrañables que se pueden vivir hoy en



PS3 • XB 360 • PS2 • WII

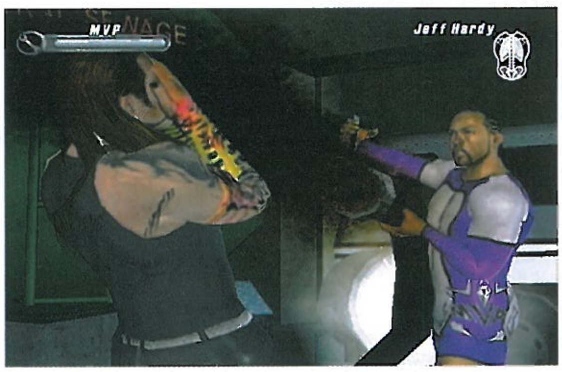
_GÉNERO SIMULADOR DE LUCHADORES HORMONADOS
_PAIS EE.UU. _COMPAÑÍA THQ
_DESARROLLADOR YUKE'S _DISTRIBUYE THQ
_JUGADORES 1-16 (PS3/XB360), 1-6 (PS2), 1-2 (WII)
_ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _TEXTOS INGLÉS
_WEB SMACKDOWNVSRAW.COM







ESOS CUERPOS LOCOS, LOCOS Estas pantallas, protagonizadas por efebos hipervitaminados, han devuelto a John Tones a su auténtica vocación: la de diseñador de slips y tangas de fantasía para culturistas, transformistas y blogueros en general.







día con una consola y una conexión a Internet. Y es una pena que no se haya podido extender esa bendición a **PS2**, sobre todo porque el anterior capítulo, *WWE Smackdown! Vs RAW 2007*, sí lo permitía. Al menos los usuarios de **PlayStation 2** tienen la garantía, como consuelo, de que todas las mejoras y novedades que presenta la entrega para consolas de nueva generación están presentes en su máquina: sistema de llaves simplificado, el ya mencionado Modo 24/7 (en el que podrás revivir la carrera de tu luchador, día a día, con entrenamientos, eventos públicos, alianzas y traiciones), diversos estilos de lucha y enfrentamientos con hasta seis jugadores simultáneos.

La versión **Wii**, como de costumbre, se desmarca del resto debido a su peculiar sistema de control. Graficamente es un prodigio, pero la utilización del wiimote y el nunchaku, unido a un desarrollo mucho más frenético que el resto de versiones (hay combates que duran sólo un par de minutos) lo acercan más a los arcades de lucha tipo *Tekken* que a la estrategia de un simulador de catch. Júntate con un amigo, y aquello parecerá más un duelo de maracas que un combate de lucha libre.

Si tengo el anterior... ¿vale la pena?

Si eres un recién llegado al universo del *catch*, no lo dudes, éste es tu juego. Te lo pasarás en grande emulando a tus berracos favoritos, sólo o en compañía de una legión de amigotes. Si eres un veterano del género, a lo mejor alimentas unas cuantas dudas sobre si merece la pena adquirir esta nueva entrega. Aunque poseas la anterior entrega **PS2**, con su juego *on-line*, tampoco hay demasiadas garantías de que los servidores vayan a durar muchos años, por lo que recomiendo no mirar hacia atrás y lanzarte a por la entrega 2008. Tiene textos en castellano, la brutalidad de siempre, el Modo 24/7 y un buen puñado de leyendas a desbloquear. Se te caerán los dedos antes de que llegues a aburrirte.





MAMPORROS A RITMO DE MARACAS

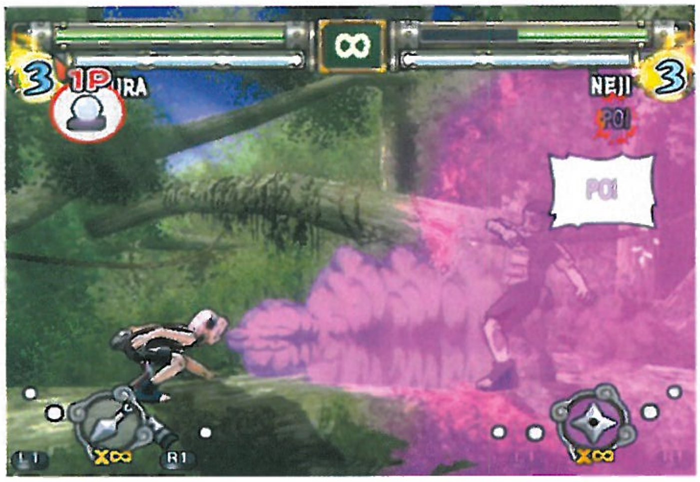
La máquina de **Nintendo** se desmarca totalmente del resto de versiones. El Modo 24/7 aquí es rebautizado como Success Mode, aunque la gran diferencia es el sistema de control. Utilizarás el nunchaku para mover a tu luchador y agitarás el wiimote para realizar las llaves y ejecutar patadas y puñetazos. Todo ello en combates tan marrulleros como vertiginosos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 / XBOX 360 GLOBAL	PS2 GLOBAL	Wii GLOBAL
8,7	8,0	8,8	8,0	8,5	8,4	8,0



_GÉNERO **BEAT'EM-UP DE NINJAS ADOLESCENTES**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
_DESARROLLADOR **CYBERCONNECT 2**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.NAMCOBANDAIGAMES.COM**

PS2 12+







_CHIARAFAN

NARUTO ULTIMATE NINJA 2

NUEVAS AVENTURAS Y DESVENTURAS DEL NINJA MÁS IRREVERENTE DEL ANIME JAPONÉS

Sin ser el que escribe un gran fan de la serie en la que se basa el juego, tengo que reconocer que siempre he sentido una debilidad especial por los juegos de Naruto. Será por el carisma de los personajes, por la sencilla y espectacular jugabilidad de sus combates uno contra uno en entornos de varios niveles (algo similar a lo visto en la saga *Smash Bros*, sólo que mucho más divertido) o por lo bien que están trasladada la estética del cómic a la pantalla. No lo sé, pero esta segunda entrega de la saga *Ultimate Ninja* para **PS2** (que vio la luz en Japón hace ya bastante tiempo) mejora a su predecesor en todos los aspectos, introduciendo más personajes, escenarios y, lo más importante, un modo de juego a medio camino entre la aventura y la lucha, con toques RPG incluso, que alarga considerablemente la vida del producto.

GLOBAL **8,3**



_GÉNERO **TORNEO ANIME PLUSCUAMPERFECTO**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **BANDAI**
_DESARROLLADOR **SPIKE**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ATARI.COM/DRAGONBALLZ**

PS2 12+







MAGIA NOSTÁLGICA Sorprende el cuidado y espectacularidad de la Campaña Bola de Dragón, donde están Arale, Número 8, el General Blue o Devilman. Tan fabulosos que merecerían un juego exclusivo para ellos solitos.





_BEN REILLY

DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3

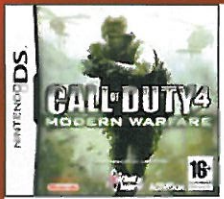
GOKU SE DESPIDE DE PS2 CON EL MEJOR TÍTULO JAMÁS CREADO PARA LA SAGA DE TORIYAMA



Nadie puede negar que ***Budokai Tenkaichi 3*** es un juego hecho por y para seguidores de esta serie, que son (somos) quienes más van a disfrutar venciendo a Freezer en un destrozado planeta Namek o con la emotividad del kame-hame-ha entre padre e hijo contra Célula. Pero incluso el más cerril aficionado a la lucha tiene que admitir la ambición de este juego: 150 personajes, Torneos, Campañas, secretos y, sobre todo, la perfecta traslación de la pirotecnia visual del anime original.

Lo mejor es que el juego no se limita a cumplir expediente sumando nuevas opciones, sino que pule al máximo los gráficos, por ejemplo con nuevos detalles en el modelado o escenarios de lujo (atentos a la impresionante Villa Pinguino). Apabullante y muy divertido, **Tenkaichi 3** tiene el secreto de la obra de ***Toriyama:*** siempre queremos más.

GLOBAL **9,0**



DS

16+

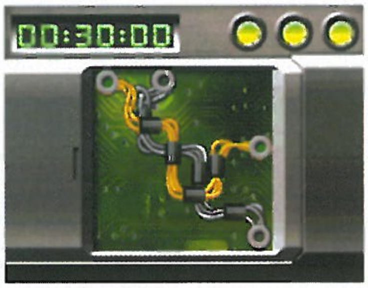
_GÉNERO **SHOOTER BÉLICO Y TÁCTIL**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **N-SPACE**
_DISTRIBUYE **ACTIVISION**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.CALLOFDUTY.COM**



LA GUERRA TÁCTIL Usa la pantalla de abajo para dirigir el punto de vista de tu soldado y elegir arma.



UN SONIDO DE LUJO El audio de COD4 es uno de los mejores que hemos oido en DS, sobre todo por el fantástico doblaje al castellano.



¿CABLE ROJO O CABLE NEGRO? Como en todos los COD, abundan los eventos especiales. En éste usarás el stylus para desactivar la bomba.

_NEMESIS

CALL OF DUTY 4:
MODERN WARFARE

NO NECESITAS UNA TV DE 40' PARA SENTIR EL FRAGOR DE LA GUERRA

DS es, a priori, la portátil ideal para los shooters en 1ª persona, ya que la pantalla táctil emula, con acierto, el uso del ratón en los **PC**s. Más complicado es plasmar, en una pantalla de sólo tres pulgadas, la espectacularidad habitual de la saga *COD*. **N-Space** no ha podido hacer milagros con el *hardware* de **DS**, pero aun así han logrado un *shooter* atractivo, dotado de una ambientación magistral (el sonido es de lujo, especialmente el doblaje), que logra meter al jugador en la acción hasta tal punto que, tras diez minutos, uno olvida de que existe un mundo mas allá de las dos pantallas de **DS**. Y, por supuesto, no faltan eventos especiales, como desactivar bombas o manejar una ametralladora durante una persecución en *jeep*. Carece de la profundidad y el Modo *On-line* de *Metroid Prime: Hunters*, pero incluye diversos Modos Multijugador con uno o varios cartuchos.

GLOBAL **8,4**



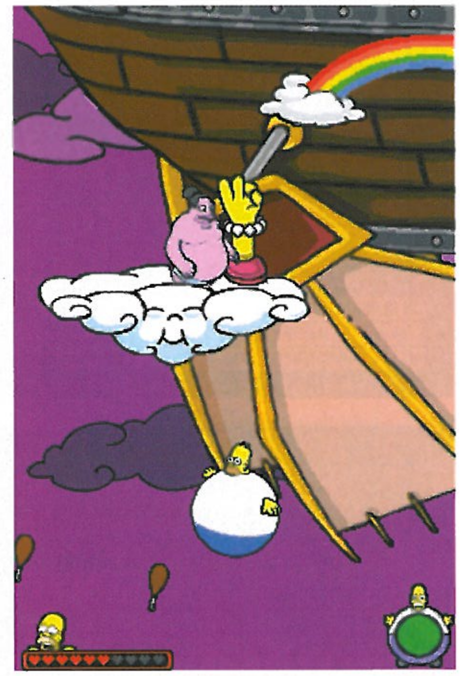
DS

12+

_GÉNERO **PLATAFORMAS ANIMADAS DE AYER Y HOY**
_PAIS **ESTADOS UNIDOS**
_COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA REDMOND SHORES**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **SIMPSONVIDEOJUEGO.ES**







HOMER, CON Y SIN ROPA Cuantos más niveles y más items consigas en los niveles, más objetos y comida podrás desbloquear para experimentar con Pet Homer, la versión perversa (y tronchante) de los Nintendogs. Dale de comer, pero cuidado. Si come demasiada basura tendrá un infarto.

_NEMESIS

LOS SIMPSON
EL VIDEOJUEGO

EA APUESTA POR LAS PLATAFORMAS 2D PARA RECREAR A HOMER Y COMPAÑÍA

Y los fans del retro se lo agradecemos de corazón. Está muy bien ver entornos poligonales en **DS**, pero es aún mejor deleitarse con universos *bitmap* servidos en pantalla doble, como sucede en este videojuego de *Los Simpson*, que recrea en 2D los niveles ya vistos en el resto de consolas. Aunque la forma de avanzar por ellos cambia notablemente. Si en las otras máquinas se nos permitía controlar a dos miembros de la familia Simpson a nuestro antojo, aqui sólo se alternan al accionar determinadas palancas. En eso consiste todo el juego: en sortear obstáculos con un personaje, accionar la palanca, y controlar al otro. Los poderes de los personajes son la única variación en una mecánica que acaba siendo demasiado repetitiva. Todo sea por desbloquear items para Pet Homer (una parodia brutal de *Nintendogs*) y disfrutar del magnífico doblaje al castellano.

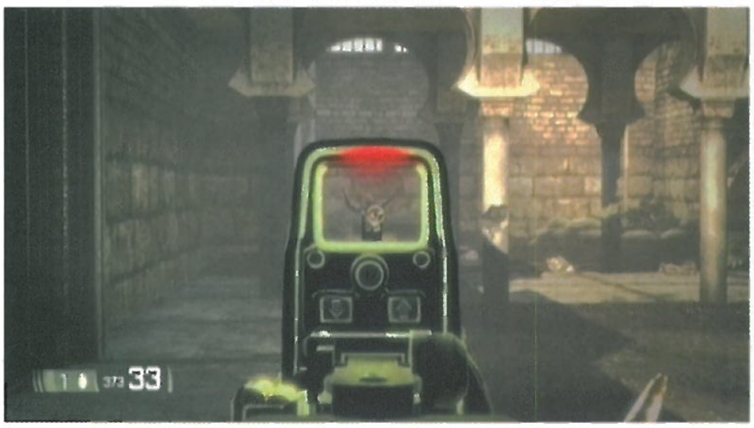
GLOBAL **7,9**



UN CLÁSICO NO FALTAN LOS LUGARES COMUNES DEL ARSENAL DE UN JUEGO DE ACCIÓN: FRANCOTIRADOR, LANZAMISILES..._









_STAN BY

BLACKSITE

100°



HALO 3



CALL OF JUAREZ



BLACKSITE

6

MIDWAY PROMETÍA UN NOVEDOSO SHOOTER SCI-FI POLÍTICO. AL FINAL, NI ES TAN POLÍTICO, NI HAY TANTA CIENCIA-FICCIÓN. Y NOVEDOSO, LO QUE SE DICE NOVEDOSO...

Al menos sí es un *shooter*. De eso no cabe la menor duda. Pero quien esto suscribe no ha podido evitar sentirse bastante decepcionado con el resultado final de ***Blacksite***. Después de asistir a alguna presentación exclusiva y probar un par de demos en diferentes etapas, mi ilusión por una dinámica de *shooter* táctico algo innovadora y un contenido, digámoslo claro, tocapelotas en cuestiones de política internacional actual, se ha quedado en gran medida en eso, ilusión. La realidad de ***Blacksite*** es mucho más convencional.

De Irak y otros agujeros negros

No quiero parecer cruel, en cualquier caso. ***Blacksite*** tiene sus puntos fuertes, que achaco principalmente a lo que me parecen sanas intenciones de **Harvey Smith** (frustradas por vete a saber tú que motivos) y la labor de **Susan O'Connor**. Ésta fue guionista de *Gears of War*, y algunas coincidencias pueden verse : una historia que se desarrolla en un corto período de tiempo, narrada con evidentes influencias fílmicas (cada nivel continua al anterior como si la única línea divisoria fuera un fundido en negro, o un corte publicitario, y el desarrollo es similar al de un largometraje de acción, con varios climax y hasta persecuciones en coche), tendencia a desarrollar el argumento directamente a través de la acción y con diálogos de los personajes sobre el terreno, y cierta gracia al caracterizar a chicarrones asilvestrados.

Smith, director creativo de **Midway Austin**, el estudio responsable del juego, por su parte, se ha hartado de comentar su pretensión de crear con ***Blacksite*** un *shooter* que reflejara su disconformidad con la política internacional americana. Y que, además, hiciera avanzar al género de la acción en primera persona. Tras leerle en varias ocasiones acerca de, por ejemplo, jugabilidad emergente, está claro que Smith tiene ganas, y también ideas. Como veremos, las segundas no acaban de verse implementadas en ***Blacksite***. Para nada.

El contenido político del juego es evidente. Tal vez demasiado, y ése es seguramente su primer lastre. El mensaje es obvio y casi superficial: Estados Unidos hace el mal por el mundo, y al final le explota en los morros. A estas alturas solo hay que coger un libro de Historia para descubrir los continuos tejemanejes estadounidenses en zonas de interés geoestratégico. Pero sí, **Midway**, una compañía americana, ha hecho un juego en el que se trata de frente unos ficticios pero verosímiles (si eliminamos el factor sci-fi de la ecuación) experimentos americanos, y lo ha ambientado, al menos en parte, en un país de Oriente Medio conflictivo. Y le ha puesto su nombre: Irak. Más allá de eso, y de la ligera moraleja del argumento, quedan unos cuantos diálogos y chascarrillos de la pluma de **O'Connor** que refuerzan -aunque sin aspavientos- un mensaje político



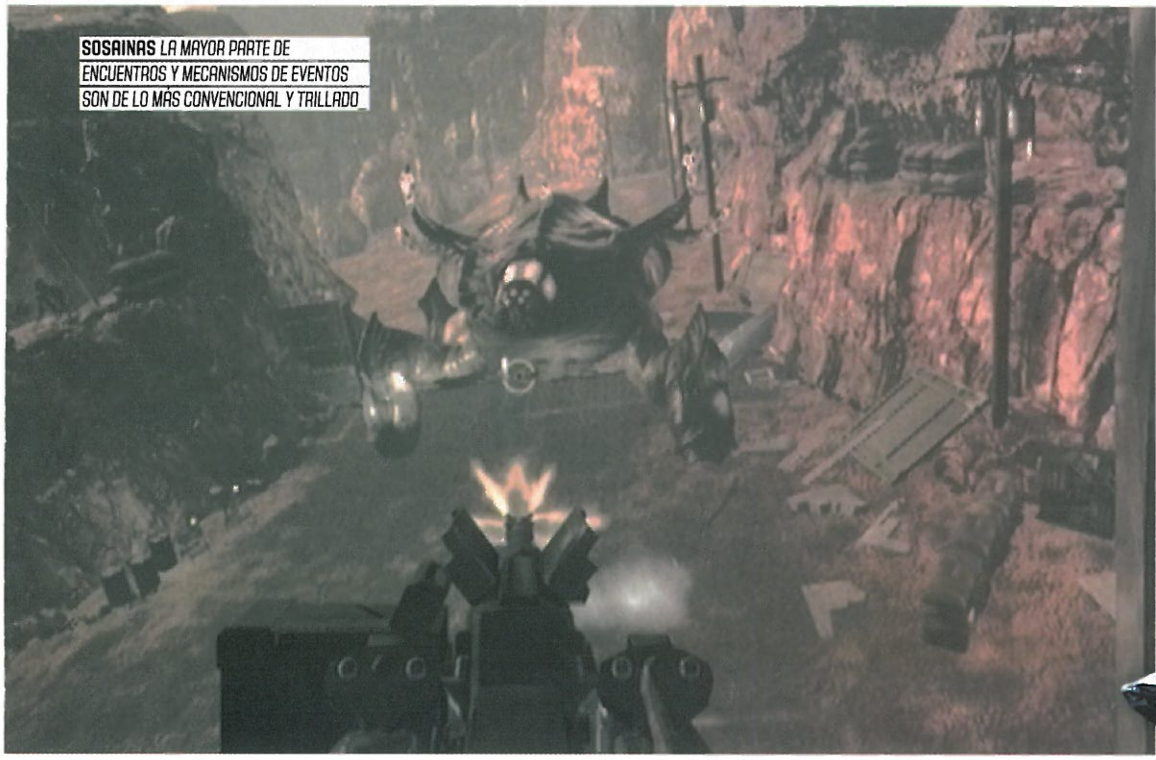
BLACKSITE 16+

XBOX 360

_GÉNERO **ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA DE PIM PAM PUM**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **MIDWAY**
_DESARROLLADOR **MIDWAY AUSTIN**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1-16** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.BLACKSITEGAME.COM/**







SOSAINAS LA MAYOR PARTE DE ENCUENTROS Y MECANISMOS DE EVENTOS SON DE LO MÁS CONVENCIONAL Y TRILLADO_

EN TRES PANTALLAS



MI CARRO Varias etapas de los diferentes capítulos transcurren en vehículos_



AYE, AYE, SIR Dar órdenes a tu unidad debería servir para algo_



EXPEDIENTES Ocultos en los escenarios encontrarás expedientes clasificados_



claro: «*¿Cómo demonios han conseguido estas armas?*», dice un personaje en un punto del juego. «*Eh... creo que se las vendimos nosotros*», responde un compañero.

La novedad convencional

En lo demás, ***Blacksite*** intenta ser un shooter táctico asequible. Estamos acompañados por dos o tres soldados a los que se les pueden dar órdenes con un solo botón. Ésto, que debía ser un punto fuerte del juego, defrauda, ya que las únicas órdenes vienen a ser «ataca a ése», «ve allí» y «abre esa puerta». Además, la utilidad del equipo es nula. De hecho, el juego ni siquiera parece atreverse a intentar lo contrario. Ejemplo: en un combate contra un bicho gigante, tu unidad te explica que hay que atacarle por detrás, y que unos le distraerán mientras los demás buscan la oportunidad. La realidad es que la IA se queda paradita tras su parapeto, el monstruo sigue siempre al jugador con la mirada, y hasta que éste no alcanza puntos concretos del escenario, no se da la vuelta. Claro ejemplo de guión y diseño sobre el papel contrapuesto totalmente a la -criminal- implementación final.

Lo que queda es un FPS corriente con algún despunte (zonas de cobertura y escenario que se desmenuzan bajo el fuego enemigo, algunos momentos de guión inspirados), pero que ni en lo técnico ni en lo jugable realmente destaca. Ni tan siquiera ayuda el multijugador, que incluye solo un par de mapas interesantes, y que también resulta normalito y prescindible.

CONCLUYENDO

El principal problema es que Blacksite es un juego que se olvida pronto. Nada más terminarlo. Ciertas buenas ideas en cuanto a según que connotaciones políticas del argumento salvan por los pelos a un shooter funcional.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
8,0	8,3	7,0	7,5		7,2



PIANO, PIANO LA POSIBILIDAD DE CONGELAR Y RALENTIZAR EL TIEMPO TE CONVIERTE EN UN SOLDADO VIRTUALMENTE INDESTRUCTIBLE DURANTE UNOS INSTANTES_

_JOHN TONES

TIMESHIFT



100°

HALO 3 (XBOX 360)



TIMESHIFT



BLACKSITE

0°

VEO, VEO, EN MI BOLA DE CRISTAL PIXELADA, VEO LAS PRÓXIMAS TENDENCIAS EN VIDEOJUEGOS... FEAR MY POWER, PAJERETES!!

He visto modas y *copycats* del pasado reciente de los videojuegos. He visto fases de sigilo en juegos de acción, vengan o no a cuento. He visto su estructura robada al *GTA* hasta en títulos protagonizados por Trolls de la Suerte. He visto *quick-time events* por doquier (maldito seas, Kratos). Y ahora, para un futuro que es ya mismo, veo juegos con naturaleza de FPS y dinámica de *puzzle*, un género que podemos calificar como *first-person puzzle* (recordad: primero lo leísteis en Xtreme), que cuenta con abuelos tan venerables como *Myst* y cuyo máximo exponente ahora mismo es el sensacional *Portal*.

Alto: ¿es ***Timeshift*** un puzzle de acción? ¿No era un FPS de toda la vida? Bueno, sí: su adscripción a los *puzzles* no es narrativa, sino mecánica. Me explico: ***Timeshift*** entra dentro de los parámetros de la acción en primera persona, tanto por ambientación como por desarrollo (bastante lineal, además), pero la interesante implementación del traje de manipulación temporal hace que las variables de ese mundo (las físicas sobre todo) puedan ser manoseadas al gusto. Es decir: el jugador se enfrenta a ejércitos de enemigos, pero puede planificar estrategias de ataque y defensa espontáneas gracias al traje. Combinar reflejos y sesera. *Puzzles* de acción. Es un género que dará mucho más de sí en el futuro (y en el presente: nunca recomendaremos *Portal* lo suficiente), pero que ya tiene en ***Timeshift*** un buen ejemplo de FPS de acción más o menos pura que reutiliza recursos de otros géneros en busca de espectacularidad y cierta reflexión acerca de sus mecanismos.

Insisto: ***Timeshift*** es un *shooter*, pero la fascinación que en cualquier jugador despertarán los secretos de la manipulación temporal momentánea lo aproximan a géneros más reflexivos, aunque sea en términos muy relativos. Así, supone una gozosa violación de las leyes del *shooter* la posibilidad de ralentizar el tiempo, acercarse a un enemigo, quitarle el arma y devolver la corriente temporal a su velocidad actual para que el pobre pringado compruebe que su rifle ha volado, y o bien se acurruque aterrorizado en una esquina, o bien corra a robarle su arma a algún cadáver. Cuando aparecen enemigos con sus propios trajes y tanques que disparan misilazos a bocajarro, la cosa se complica, y la pausa y el retroceso se convierten en necesarios.

Aunque llega un momento en el que, al estilo *Max Payne*, la activación del ralentí se convierte en un acto mecánico, el que suscribe no se ha aburrido en ningún momento de juguetear con las constantes temporales debido a la muy consecuente materialización de la congelación del tiempo en el motor del juego y su física. Así, da pie a un satisfactorio espectáculo de muerte y destrucción determinados usos del traje, de ninguna utilidad real pero jocosas consecuencias visuales. Por ejemplo, paralizar el tiempo y vaciar varios cargadores y un par de cargas explosivas en un enemigo sin blindaje de ningún tipo y contemplar cómo el pobre desgraciado es literalmente reducido a cenizas cuando el tiempo recupera su poder. O disparar en diversas zonas del cuerpo de los



TIMESHIFT 18+

PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **MANOSEO DEL CONTINUUM EN 1ª PERSONA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SIERRA**
_DESARROLLADOR **SABER INTERACTIVE**
_DISTRIBUYE **VIVENDI**
_JUGADORES **1-14** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO / CASTELLANO**
_WEB **WWW.TIMESHIFT.COM**

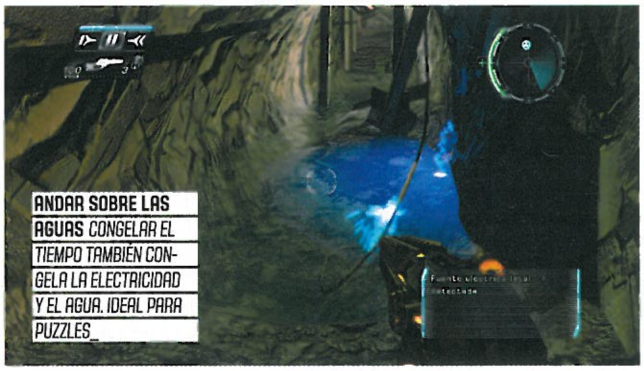


PIROTECNIA PARALIZADA CONGELAR EL TIEMPO PARA HACER ESTALLAR A UN ENEMIGO, OBJETO O CADÁVER ES UN BELLO ESPECTÁCULO DE COLOR_









ANDAR SOBRE LAS AGUAS CONGELAR EL TIEMPO TAMBIÉN CONGELA LA ELECTRICIDAD Y EL AGUA. IDEAL PARA PUZZLES_



ALMIRANTES Y TAL La ambientación militar, quizás lo más anodino del título.

enemigos con el tiempo detenido para que el cuerpo del enemigo haga cómicas y complicadas parábolas en el aire hasta estamparse con una pared. Las posibilidades en el multijugador, que se presenta copioso y marrullero, son abundantes y humillantes.

No todo va a ser bueno...

Timeshift no es un juego ni remotamente perfecto. El hecho de que el *gimmick* del traje temporal esté tan bien aplicado en relación al motor del juego y conduzca a momentos tan fascinantes en lo visual como las gotas de lluvia paralizadas en el aire bajo una tormenta, no hace olvidar su condición de *shooter* de cajón. Las secciones motorizadas son un petardo. El argumento sume al jugador en una tramposa ignorancia muda, muy injusta en lo que se refiere a la dosificación de la información, y de la que no saldrá hasta la conclusión del juego.

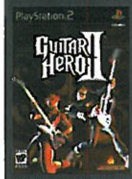
En **Xtreme** hay opiniones opuestas en lo que se refiere al aspecto gráfico: en **PS3** el juego sufre de retardos bastante incómodos que no hemos detectado en la versión de **Xbox 360**. Hay quien se queja de lo burdo de las texturas de los decorados. Particularmente, me da la impresión de que el tono oxidado, quejumbroso de los decorados, a pesar de sus carencias gráficas, hace mucho bien a la ambientación *steampunk* del juego, y supone un alivio visual para tanto *shooter* de paredes pulidas y pieles porosas. Lo importante es la reacción gráfica al truco temporal del juego y en ese sentido no decepciona.

Timeshift es un *shooter* común. Pero su bien aplicado *gimmick* y cierta honestidad lo convierten en un título más que estimable.

CONCLUYENDO
No rompe moldes de género, pero sí alguno visual. No es un Halo 3... pero lo recomendamos sin reservas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,0	8,5	8,7	8,9	8,2	8,3

100°



GUITAR HERO II



GUITAR HERO III



GUITAR HERO ROCK THE 80S



ONLINE EXCEPTUANDO LA DE PS2, TODAS LAS VERSIONES TIENEN MODOS COMPETITIVOS ON-LINE, CON TABLAS DE CLASIFICACIÓN_



_STAN BY

GUITAR HERO 3
LEGENDS OF ROCK

EL CAMBIO DE DESARROLLADOR PROPICIA QUE EN ESTE GUITAR HERO ENCONTREMOS LO MEJOR Y LO PEOR DE LA SERIE.

En algo tenían que notarse las diferentes trayectorias de **Harmonix**, creadores de *Guitar Hero*, y **Neversoft**, quienes han tomado el relevo en esta tercera entrega. Los primeros son principalmente desarrolladores de juegos y aplicaciones musicales, y el nacimiento de la compañía partía de la intención de acercar la experiencia musical a quienes no tenían posibilidad, tiempo o ganas de coger un instrumento. Para conocer a los segundos basta con pronunciar un nombre: *Tony Hawk's*.

La llegada de **Neversoft** ha supuesto un soplo de aire fresco para la serie, nuevas ideas que, como decíamos en nuestro reportaje-*preview* del mes pasado, han ayudado a que *Guitar Hero* enseñe los dientes cuando la agitada marcha (por llamarla de alguna manera) de **Harmonix** nos hacía a todos mirar en otra dirección. Aunque, para ser justos, habría que hablar de una nueva idea: el Modo Guerra.

Es probable que el poso de **Neversoft** como desarrolladora de juegos muy técnicos, en los que existe un innegable componente de hacer la puñeta, haya propiciado un Modo de juego que, con una filosofía totalmente distinta, probablemente a **Harmonix** no se le hubiera pasado por la cabeza. A fin de cuentas es un Modo que, aunque como decíamos el mes pasado, captura algo del lado más oscuro, trágico (perder una cuerda en mitad de una canción es una tragedia) y envidioso de los guitarristas (ojeriza sana, que decía yo), busca principalmente el juego y la competición antes que la simulación de las sensaciones de tocar un gran himno del rock.

Por mi parte, me reafirmo en mi opinión: es una novedad divertidísima, que aporta una nueva dimensión a una mecánica que ya era excelente. La exigencia de tener que clavar cada riff y lick de una canción para conseguir trucos que mandar al contrario, añadida a la necesidad de tener un ojo puesto en su mástil para elegir el mejor momento en que enviarlos (cuando se aproxime uno de sus fraseos que otorgan trucos, por ejemplo), revoluciona la experiencia de tocar en *Guitar Hero* y propicia insultos y chascarrillos.

Donde se aprecia, para mal, me temo, que **Neversoft** no tiene un verdadero poso musical es en los modos más difíciles de juego. Especialmente en el Modo Experto que es, literalmente, tramposo. Que la dificultad del juego había subido con respecto a las dos entregas anteriores era algo que en principio no nos parecía mal. Pero tras un análisis



_GÉNERO **MÁS DIFÍCIL QUE TOCAR UNA GUITARRA**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑIA **RED OCTANTE**
_DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
_DISTRIBUYE **ACTIVISION**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.GUITARHERO.ES**





ROMPEDEDOS GH3 ESTÁ REPLETO DE ACORDES DE TRES DEDOS Y LICKS SUPERPOBLADOS. INCLUSO CUANDO NO TOCA_









CONTRÓLATE Los controladores, especialmente el de Wii, a veces fallan tontamente. Nada grave, pero la palanca de vibrato necesita una revisión: usarla a veces se registra como nota pulsada.

más detenido, lo que ocurre realmente es que en los Modos Difícil y Experto la dificultad se sube, por decirlo de algún modo, artificialmente. Sirva de ejemplo la canción *My Name is Jonas* de los muy queridos por aquí **Weezer**: el principio, en Modo Experto, está tan repleto de notas que parece más un solo de **Yngwie Malsteen** que el arpegio corrientito que se supone que es. Yo siempre he sido de los que han renunciado a los Modos más difíciles porque sostenía que muchas veces complicaban frases que son muchísimo más fáciles en una guitarra de verdad (y, me disculparéis, pero para practicar con el controlador prefiero hacerlo con mi **Strato** real). Pero parece que ahora, por fin, **Neversoft** me da la razón por completo.

Un vistazo al primer *Guitar Hero* revela las notables diferencias. *Smoke on the Water* en Modo Experto es complicada cuando tiene que serlo. Si un pasaje es sencillo, en modo Experto sigue siéndolo, y cuando viene una filigrana, entonces las pasamos canutas. Más adelante no será siempre así, pero desde luego no llega a los límites de no correspondencia entre lo que se oye y lo que se pretende que imitemos sobre el mástil de esta tercera entrega.

Con todo y con eso, los Modos Fácil y Medio, y el Difícil a ratos, son ideales para quienes busquen algo más asequible o mucho más cercano a la verdadera mímica de la técnica guitarrística que siempre ha perseguido *Guitar Hero*. Y **Neversoft**, no obstante, no ha descuidado algunos aspectos peliagudos del guitarreo, como el tener que tocar con *swing* algunas canciones que realmente se tocan así (*La Grange*, *Pride and Joy*). Tal vez por eso sorprenda aún más el puñeterío poco pulido del Modo Experto.

Por lo demás, canciones basadas en su mayoría en masters originales, un *tracklist* en general soberbio, controladores con algunos fallos tolerables, y un par de novedades -Guerra y Carrera Cooperativa- bienvenidas.



UN MODO QUE TE ENCANTARÁ, EL MODO GUERRA, Y UNA DIFICULTAD QUE TE ATERRARÁ Y SÍ, CABREARÁ

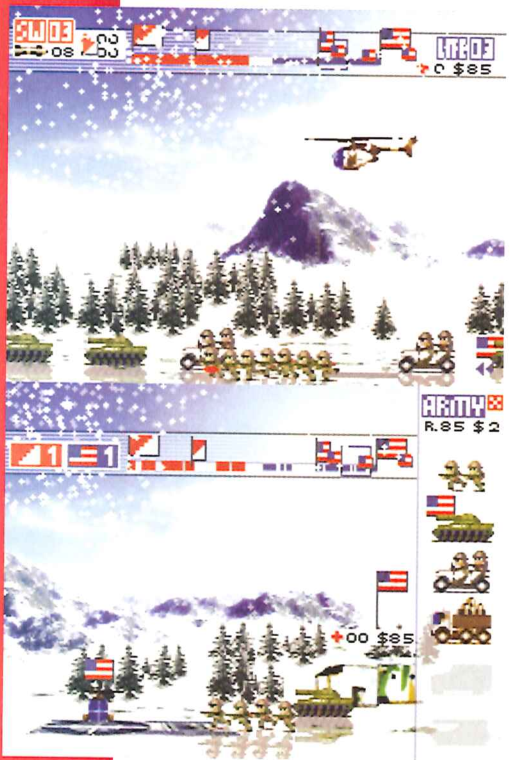
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS2 GLOBAL	WII GLOBAL	PS3 / XBOX 360 GLOBAL
8,5	9,0	8,5	9,0	8,2	8,4	8,5



_GÉNERO **ACCION BÉLICA PSEUDOESTRATÉGICA**
_PAIS **UK** _COMPAÑÍA **GHOSTLIGHT**
_DESARROLLADOR **ODENIS STUDIO**
_DISTRIBUYE **GHOSTLIGHT**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.GLORYDAYS2.COM**

DS

12+





¡KABOOM! El buen uso de las (escasas) armas especiales será vital para vencer.

_MR WINTERS

GLORY DAYS 2: *BROTHERHOOD OF MEN*

MUERTE MECÁNICA DESDE EL CIELO Y RESCATE DE MUÑECOTES, AUTÉNTICA CARNICERÍA QUE RECUERDA A CANNON FODDER

Inspirado en los clásicos *Rescue Raiders* y *Choplifter!*, el *Glory Days: The essence of War* de **GBA** aportaba buenas ideas que merecían ser refinadas en esta segunda parte. Si bien el uso del lápiz de la **DS** se revela pronto como un mero *gimmick* poco práctico, la división de pantallas y, especialmente, el aprovechamiento de las funciones multijugador (hasta 8 jugadores simultáneos, divididos en dos bandos) sí completan y mejoran la idea original y hacen de éste un título destacable. El combate aéreo continúa siendo imposible, la campaña es corta y ciertos desequilibrios entre las diferentes unidades pueden frustrar al jugador en las fases más difíciles, pero ***Glory Days 2*** consigue absorber con su ritmo frenético, obligándo a alternar sin pausa el bombardeo de precisión, la protección de nuestras tropas, el rescate de civiles y la generación continua de unidades de tierra, auténticos Lemmings militarizados.

GLOBAL
8,5



_GÉNERO **BEAT'EM-UP 3D ONLINE**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SEGA AM#2**
_DISTRIBUYE **SEGA**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SEGA.COM/GAMESITE/VF5**

XBOX 360

16+







MODO ON-LINE La absoluta ausencia de lag y la posibilidad de personalizar los luchadores hacen de este modo lo mejor del juego.

_MELONGASOIL

VIRTUA FIGHTER 5

EL TÍTULO DE SEGA ALCANZA LA PERFECCIÓN EN XBOX 360 CON UN MODO MULTIJUGADOR ON-LINE

Después de varios meses de incertidumbre, de confirmaciones oficiales, de rumores y de negaciones (también oficiales), **Sega** abre la caja de Pandora y lanza una versión para **Xbox 360** de ***Virtua Fighter 5***, con un motor gráfico mejorado con respecto a la entrega de **PS3** y, lo más importante, un Modo Versus *On-line* que encantará incluso a los más exigentes luchadores.

La versión para **360** del juego, con respecto a la recreativa, es totalmente perfecta, y con respecto a **PS3**, mejora sus gráficos (entre otras cosas) y empeora ligeramente sus tiempos de carga, ya que en **PS3** el juego se instala totalmente en el HD). Lo más importante de este ***VF5*** es que ha sido creado a partir de la última versión recreativa, incluye una I.A. más avanzada, nuevos elementos para personalizar a nuestro personaje (tendrás que pagar por algunos de ellos en el Bazar) y un Modo On-line que te hará creer que tienes a tu contrincante sentado junto a ti.

GLOBAL
9,1

REGALAMOS



20 VIDEOJUEGOS ETERNAL SONATA

NAMCO BANDAI Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNO DE LOS 20 JUEGOS ETERNAL SONATA QUE SORTEAMOS. PARA PARTICIPAR SOLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 31 DE DICIEMBRE DE 2007.

¿Qué compositor participa en la B.S.O.?

A) Piñoncé

B) Chopin

C) Chopenjauer



ETERNAL SONATA ™ & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS
Distributed by ATARI Europe SASU

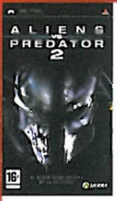
12+ www.pegi.info WWW.ETERNALSONATA.EU namco XBOX 360 BANDAI NAMCO Games ATARI Superjuegos Xtreme

CONCURSO ETERNAL SONATA

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra eternalsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: eternalsj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Valido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 31 de diciembre de 2007.





_GÉNERO **SOLO PUEDE QUEDAR UNO**
_PAIS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SIERRA**
_DESARROLLADOR **REBELLION DEVELOPMENTS**
_DISTRIBUYE **VIVENDI**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **WWW.AVPPSP.COM**

PSP

16+



EN UN CALLEJÓN LO QUE VIENE SIENDO UNA CITA HABITUAL DE NEMESIS_



VISUALIZACION Los tres modos de visión de Predator ambientan que da gusto.



ALIEN VS. ALIEN No tiene misterio. Predator + aliens a pares = cosa que está muy bien.

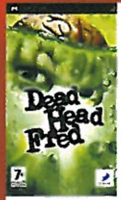
_JOHN TONES

ALIEN VS. PREDATOR: *REQUIEM*

ALIENS, DEPREDADORES, TODOS QUIEREN SER LOS CAMPEONES

Por algún motivo que se me escapa, una de las películas más esperadas de los próximos meses, *Aliens Vs. Predator: Requiem*, va a recibir una adaptación al videojuego exclusivamente para **PSP**. Me gustaría decir que este título de los a menudo fiables **Rebellion** está a la altura de los *Aliens Vs. Predator* clásicos, pero no es así. Delatando las prisas con las que posiblemente ha sido programado, este UMD tiene dos problemas esenciales: una gestión de la cámara absolutamente frustrante y un nivel de dificultad minúsculo. ¿Lo bueno? Para el fan de estas razas alienígenas generadoras de atilas intergalácticos, es un festival iconográfico de primer orden, con el control de un Predator (la segunda raza más *cool* de la galaxia; ya saben cuál es la primera), todo tipo de modos de visión para la localización y exterminio de aliens y un relativo conocimiento de qué ha hecho grandes a ambas series fílmicas.

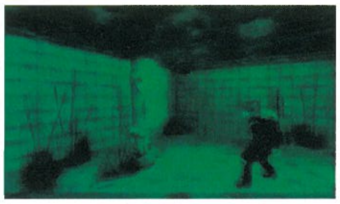
GLOBAL
7,0



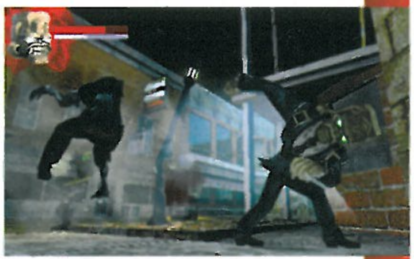
_GÉNERO **AVENTURA DESCABEZADA**
_PAIS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **D3 PUBLISHER**
_DESARROLLADOR **VICIOUS CYCLE SOFTWARE**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/INGLES**
_WEB **WWW.DEADHEADFRED.NET**

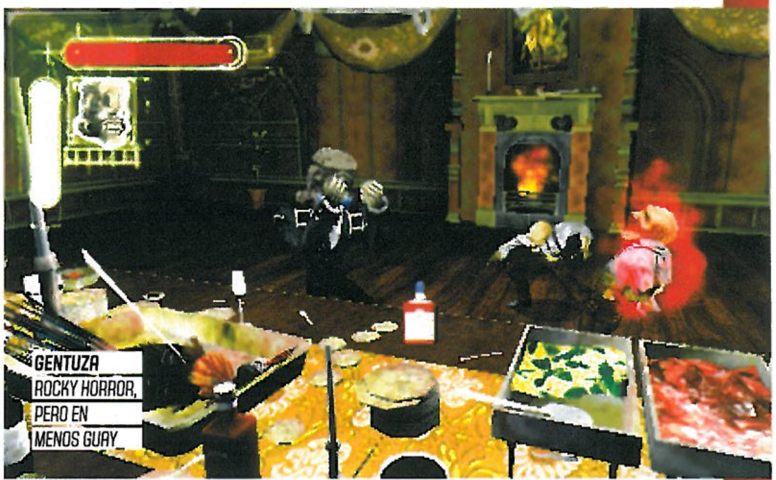
PSP

7+



POLIVALENCIA ¿Cabezas que permiten exploración submarina? ¡Las tenemos!





GENTUZA ROCKY HORROR, PERO EN MENOS GUAY_

_JOHN TONES

DEAD HEAD FRED

¿EL JUEGO MÁS EXTRAVAGANTE PROGRAMADO PARA PSP? PUES PORQUE ESTÁ LOCOROCO, QUE SI NO...

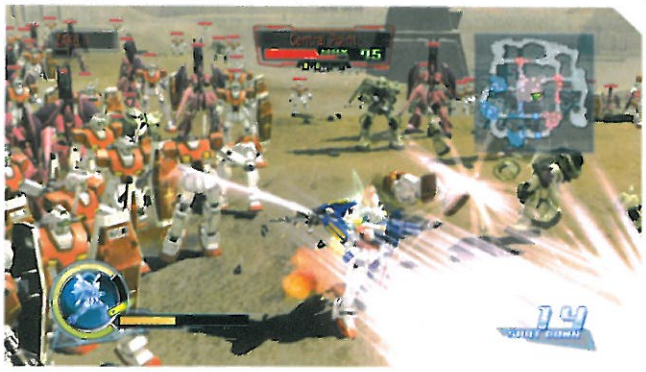


Hablamos de ***Dead Head Fred*** hace meses: en **Xtreme177**, con una inestabilísima pero muy prometedora beta entre las manos, nos mostrábamos entusiastas ante un arcade que despedía bilis, humor negro, diálogos inteligentísimos y una sencilla pero interesante mecánica de juego. El protagonista, un detective de los años cincuenta decapitado y revivido intenta recuperar su cabeza. Para ello, intercambiará unas cuantas que tiene disponibles: un cerebro en un bote, un tiki, una cabeza de muerto, cada una con sus características. Dejando aparte cierto caos en las secuencias de acción, ***Dead Head Fred*** es un título pulidísimo y que brilla muy alto por dos obvias virtudes. Primero, la variedad de la mecánica, que va alternando plataformas, acción y hasta videoaventura clásica, en una estructura relativamente libre y abierta. Segundo, su extraordinaria ambientación, guión y sentido del humor, capaz de tomarse las chorradas que cuenta muy en serio. Como los clásicos.

GLOBAL
8,4



_GÉNERO **BATALLAS MULTITUDINARIAS DE ROBOCES**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KOEI / BANDAI NAMCO**
_DESARROLLADOR **KOEI**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.DYNASTYWARRIORSGUNDAM.COM**





QUIETOS, QUE NO SALÍS EN LA FOTO Los enemigos tienen la capacidad de reacción de una piedra dormida.



¡VIVA LA ESTÉTICA MECHA! Si en su día mamaste de la teta de Mazinger Z, Macross, Gundam o (en su defecto) Transformers, se te caerá la baba al ver en movimiento este delirio mecha llamado Dynasty Warriors: Gundam. Donde esté un roboz, que se quite un chino en mallas.

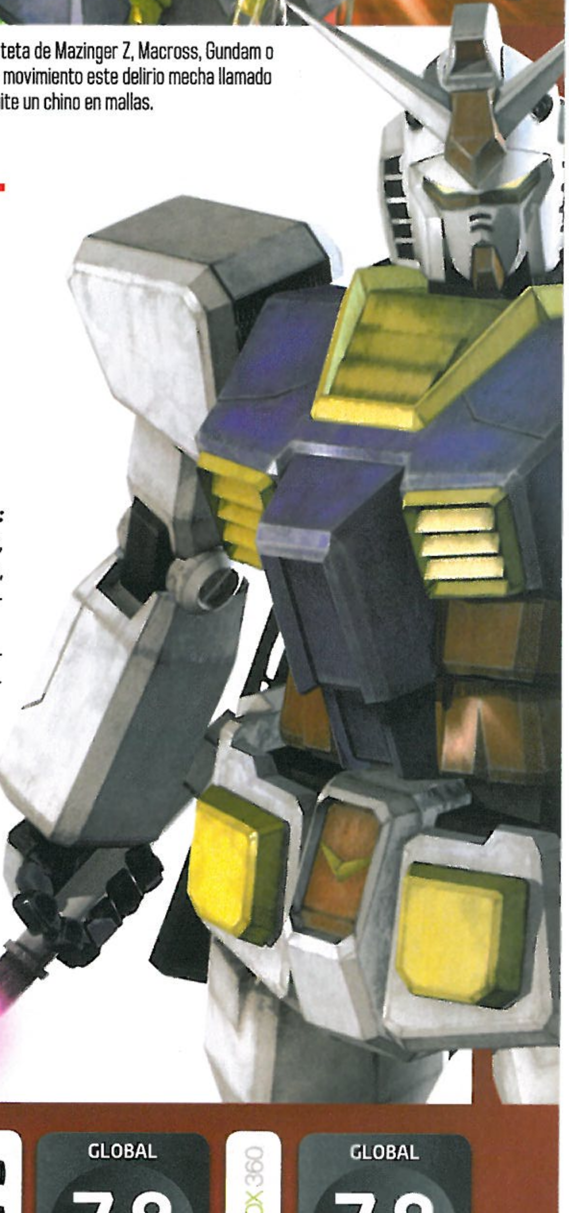
_NEMESIS

DYNASTY WARRIORS
GUNDAM

¿LA FORMULA DE BATALLAR CONTRA MILES DE CHINOS ESTÁ AGOTADA? ¡VAMOS A CAMBIARLOS POR ROBOCES!

Puede sonar chorra, pero más o menos esto es lo que debió de pensar el típico lumbreras en las oficinas de **Koei** cuando se replantearon el agotamiento de la fórmula *Dynasty Warriors*. Y si lo han intentado con franceses en calzas con La Guerra de los Cien Años, ¿por qué no hacerlo con una de las mayores instituciones de la cultura pop japonesa? Dicho y hecho, el universo *Gundam* se pone al servicio de la mecánica *Dynasty Warriors*, en un título que llenará de ilusión a los fans de estos conocidos mechas nipones, que todavía no han podido olvidar el infame *Gundam: Target in Sight*. Si aquel ladrillo para **PS3** se desarrollaba en páramos habitados por robots con la agilidad de un perro muerto, ***Dynasty Warriors: Gundam*** al menos despliega estética setentera, un gran colorido y multitudinarios combates, en los que destrozarás cientos de mechas rivales a base de mandoble y tententieso.

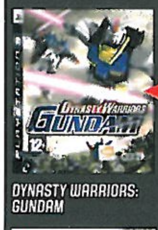
De acuerdo, es la misma mecánica de siempre, pero la fiel adaptación del universo *Gundam*, sus dos líneas argumentales (una inspirada en la serie original y otra creada especificamente para el juego) y las posibilidades de personalización de los mechas, llenarán de gozo el corazón de los seguidores españoles de este clásico del género robótico. Los pobres han sido tan maltratados (los últimos *Gundam* decentes en llegar a España se remontan a aquellos míticos *beat'em-ups* para **SNES**), que algo como este ***Dynasty Warriors Gundam***, aún con todas sus limitaciones y falta de originalidad, es recibido con los brazos abiertos.



100°



TRANSFORMERS: EL VIDEOJUEGOS



DYNASTY WARRIORS: GUNDAM



GUNDAM: TARGET IN SIGHT

0°

CONCLUYENDO
Vale, es el mismo Dynasty Warriors de siempre, con otro collar, pero a los fans de Gundam les encantará.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,9	8,0	7,7	8,0	7,8	7,8





_GÉNERO **CORREQUETEPILLO** MASCOTIL
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **BACKBONE ENTERTAINMENT**
_DISTRIBUYE **SEGA**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SEGA.COM**

PSP

7+







¡A CORRER TOCAN! La velocidad es la clave tanto en las carreras contra otra mascota como en los divertidos duelos.

_BEN REILLY

SONIC RIVALS 2

EL ERIZO AZUL VUELVE A SU ESPECIALIDAD: CORRER A TOPE



Lejos quedan los años de gloria de Sonic en **MegaDrive**, con unos títulos que batían récords de ventas. Y lo hacían porque tenían un concepto accesible y divertido: plataformas a toda velocidad. Luego vendrían la exploración y las escopetas, pero por suerte no es el caso de ***Sonic Rivals 2***. Ya sea con Sonic, Tails, Knuckles o tu personaje predilecto de la serie, el objetivo es llegar de A a B antes que tu rival, con sanas dosis de saltos y plataformeo por el camino.

Este UMD también ofrece combates uno contra uno, que son más bien rondas de muerte súbita en escenarios de varios niveles. Y el inefable Robotnik hace acto de aparición como el consabido jefe final, con la salvedad de que tenemos que derrotarle a la carrera antes que nuestro oponente. ***Sonic Rivals 2*** es vistoso y colorido, pero su mayor acierto está en recuperar al Sonic que amamos y conocemos en un juego perfecto para partidillas rápidas.

GLOBAL **8,0**



_GÉNERO MINIJUEGOS PARA TODOS
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **EA**
_DESARROLLADOR **ELECTRONIC ARTS**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ELECTRONICARTS.COM**

NINTENDO DS • WII

3+









TRAVESURAS Y SANA DIVERSIÓN Sin duda, la propuesta de EA es mucho más colorida que la de la competencia, pero igual de accesible para padres, niños y abuelos: todos podrán patear, volar o lanzar bolitas de papel.

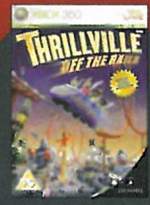
_BEN REILLY

EA PLAYGROUND

ELECTRONIC ARTS APORTA SU TOQUE AL CONCURRIDO GÉNERO DE LOS MINIJUEGOS

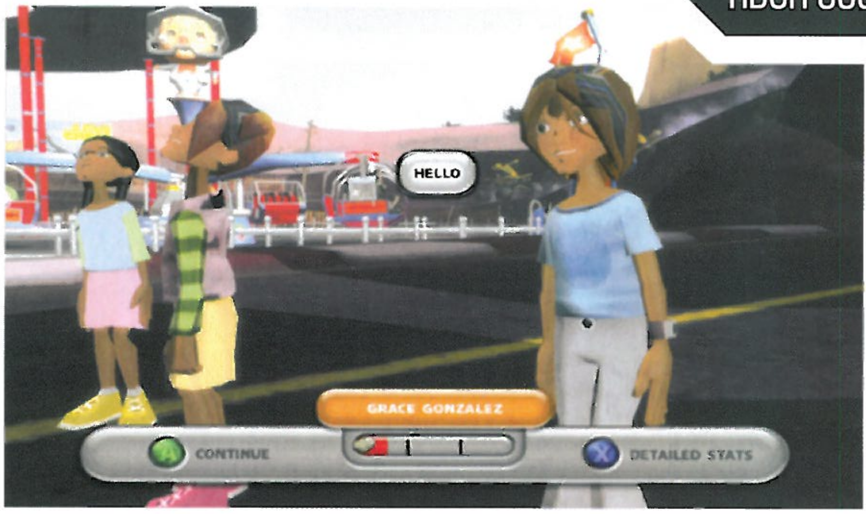
Vale, no queríamos tener que hacerlo, pero nos vemos obligados una vez más a usar el término casual. Es el espíritu que define los títulos con minijuegos rápidos, sencillos y divertidos, un target familiar que vende juegos a cascoporro. Y para ellos es ***EA Playground***, una vistosa recopilación de pruebas para toda la familia. En **Wii** recorremos un amplio patio de recreo, en el que nuestro avatar (el que creemos en el juego, ya que no se puede importar el Mii) puede competir en pruebas de fútbol, dardos o vuelo de aviones de papel. El juego no hace uso del nunchaku, pero saca partido al pad. Por ejemplo, en el minijuego de vuelo tenemos que imitar el clásico movimiento de dar impulso con la mano al avión de papel (y no hace falta que le eches el aliento). Más divertida si cabe es la versión para **DS**, con nueve minijuegos que sacan partido al *stylus* y al micrófono, por ejemplo en un divertido clon de ***Operation Wolf*** con bolas de papel. Una apuesta segura para padres que inicien a sus peques en el consoleo.

GLOBAL **7,5**



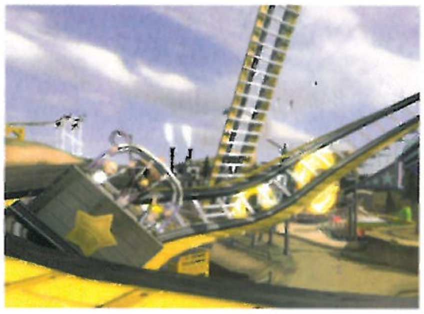
_GÉNERO **ESTRATEGIA/ACCIÓN**
_PAIS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **LUCAS ARTS**
_DESARROLLADOR **FRONTIER**
_DISTRIBUYE **ACTIVISION**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.LUCASARTS.COM**

XBOX 360 • WII











VARIEDAD SE INCLUYEN UN TOTAL DE 34 MINIJUEGOS, ALGUNOS NUEVOS Y OTROS RECICLADOS_







_CHIARAFAN

THRILLVILLE: *FUERA DE CONTROL*

EXCITANTES ATRACCIONES, COLAS PARA TODO, NIÑOS VOMITANDO.., BIENVENIDO AL PARQUE TEMÁTICO

El pasado año **Atari** nos sorprendió con una especie de mezcla de simulador de gestión *light*, aventura y arcade de minijuegos que nos ponía en la piel del director de un parque de atracciones. Ahora es **Activision** (aunque el grupo de programación sigue siendo el mismo) el que lanza al mercado esta secuela que mejora casi todos sus apartados, aunque sigue adoleciendo de algunos de sus vicios, eso sí.

La acción del juego se desarrolla (y de ahí viene la originalidad) desde el punto de vista del protagonista, que podrá relacionarse con los visitantes de los distintos parques que irá creando y llevando al éxito para lograr que sean felices, incluso ejerciendo de celestina. Sin embargo, esta especie de simulación social vuelve a ser lo más aburrido del juego, y donde realmente disfrutaremos es en la parte de construcción y, sobre todo, en los minijuegos.

La primera nos permitirá desarrollar montañas rusas de todo tipo (con la ayuda del *wiimote* en su correspondiente versión para la consola de **Nintendo**), mientras que la segunda presenta una serie de pequeñas pruebas que representan a las distintas atracciones, algunas de ellas muy divertidas y con opciones multijugador (además, basados en clásicos arcades como *Super Sprint*). Y es que este título huye de las complicaciones de la gestión empresarial para dedicarse a divertir a niños y mayores. No le pidas una gran profundidad en su desarrollo, ni unos gráficos de última generación. Agradable y poco trascendente, como una visita al parque...

100°



THEME PARK



THRILLVILLE: F.D.C.



THRILLVILLE

0°

CONCLUYENDO
La versión para 360 no aprovecha su potencia gráfica, pero la de Wii sí hace lo propio con el wiimote.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,0	7,5	8,0	8,1	7,9	7,7

12+

XBOX 360 • PS3



_GÉNERO **VIOLENTA ESTRATEGIA PANEUROPEA**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KOEI**
_DESARROLLADOR **KOEI**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/INGLES**
_WEB **WWW.KOEI.COM**

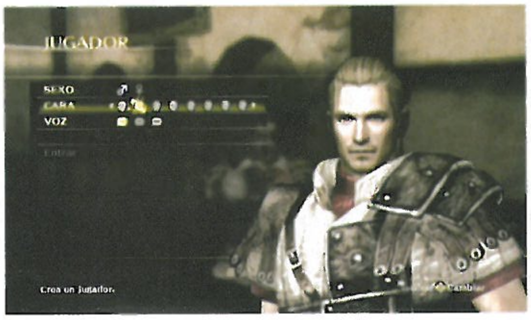
EPICA BÁSICA
YA, OJALA FUERA COMO LA INTRO... PERO LA DIVERSIÓN SI QUE ESTÁ A LA ALTURA_





ME ACUERDO YO QUE EN LA GUERRA... Estas son las auténticas batallas: un caos multitudinario donde sobreviven los pelotones mejor entrenados. Y se tiraron así cien añazos.







_BEN REILLY

BLADESTORM
LA GUERRA DE LOS CIEN AÑOS


DYNASTRY WARRIORS GUNDAM


BLADESTORM


DYNASTY WARRIORS EMPIRE

100°

0°

SER MERCENARIO EN UN CONFLICTO QUE DURA UN SIGLO: EL NEGOCIO PERFECTO.

Es difícil de decir si los chicos de **Koei** son fieles a unos principios, o más bien tercos como una mula. En cualquier caso, los nipones no abandonan su esquema de juegos de acción o estrategia con tres elementos básicos: ambientación en una época bien definida, cientos de enemigos en pantalla y escasa ambición técnica. ***Bladestorm*** se rige por estos esquemas, pero cambiando la China medieval por la Guerra de los Cien Años entre Francia e Inglaterra.

Tras crear un mercenario con las opciones de un espartano pero eficaz editor, el objetivo es vender nuestros servicios a ambos bandos, en unas campañas cuyos objetivos son familiares a cualquiera que haya jugado un *Dynasty Warriors*: tomar bases enemigas y defender las propias. El matiz lo pone el elemento estratégico, ya que dirigimos una unidad de lanceros, arqueros, caballería o magos (sí, magia en esta época... ¡pero es que es de **Koei**, chicos!), que reproducen nuestros ataques contra los pelotones enemigos. Es decir: si damos un mandoble, todos nuestros hombres en el grupo lo dan al unísono.

Un sistema sencillo y accesible, que va mejorando a medida que el jugador consigue nuevas unidades, equipamiento o ataques. Este desarrollo capta perfectamente el fragor de estas batallas multitudinarias, con doscientos guerreros partiéndose la jeta a la vez. Una notable ambientación que se ve lastrada lamentablemente, una vez más, por la escasa ambición técnica de los programadores de **Koei**, y que al final circunscribe el juego a los muchos seguidores de la compañía y a los fans de la estrategia.

CONCLUYENDO
Tiene las claves de los juegos de Koei: gráficos muy austeros unidos a diversión de largo alcance.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
8,0	8,8	7,0	7,0	7,6	7,8



3+

Wii

GÉNERO TENIS DE MESA MINIMALISTA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ROCKSTAR
DESARROLLADOR ROCSKTAR SAN DIEGO
_DISTRIBUYE TAKE TWO
_JUGADORES 2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS

_EL HOMBRE ELEFANTE

TABLE TENNIS

ROCKSTAR DEMUESTRA QUE HAY VIDA DEPORTIVA EN WII MÁS ALLÁ DE WIISPORTS

Es imposible no decepcionarse en los primeros minutos de contacto con ***Table Tennis*** para **Wii**. Tras el inicial *shock* de comprobar que el control no está tratado con el realismo que podíamos intuir hay dos opciones: asumir que se ha perdido algo del *Table Tennis* de **360** o desperdiciar un juego vibrante, bien realizado y con carácter. El control de este ***Table Tennis***, en resumen, es más accessible y simple que el original. Esta aproximación hacia todos los públicos es una declaración de intenciones clara por parte de **Rockstar** en busca de un *target* mas benevolente. De cualquier modo, para los inconformistas, el título permite tres tipos de control, uno de ellos utilizando exclusivamente el wiimote (el más adecuado) y los otros dos permiten el uso del nunchuk, pero complican innecesariamente lo sutil.

El resto de valores del *Table Tennis* original permanecen casi íntegros: su aspecto sobrio y elegante, un apartado gráfico que, aunque no llega al nivel de su versión original, nadie en su sano juicio exige . Quedan sus excelentes animaciones, su espectacular banda sonora, donde el uso de la música define la tensión y relevancia de cada punto, al igual que los efectos y gritos del público, que logra una sensacion de espontaniedad dignas de elogio. La ausencia del Modo *On-line* que tanto jugo dio en **Xbox 360** puede ser otra razón de peso para desprestigiarlo, pero aseguramos que un sólo interminable rally con un amigo solventan todo tipo de carencias.

100°



TABLE TENNIS (XBOX 360)



TABLE TENNIS (WII)



WII SPORTS

0°







CALIDAD ARTISTICA
EL TRABAJO DE ROCKSTAR ES INESPERADAMENTE ATRACTIVO PARA UN JUEGO DE PING-PONG_

PERSEVERANCIA
AUNQUE PUEDA PARECER SIMPLE, EL CONTROL TE EXIGIRÁ MUCHO EN LOS NIVELES ALTOS DE DIFICULTAD_

CONCLUYENDO

Probablemente será rechazado por su falta de realismo, pero evitando odiosas comparaciones, Table Tennis para Wii es un juego con muchas posibilidades, referente en el género y una opción interesante para los que busquen un multijugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
7,5	9,0	7,5	7,0		7,9



FRANCISCO IBÁÑEZ CON SUS PERSONAJES.

50 ANIVERSARIO DE MORTADELO Y FILEMÓN

LOS AGENTES DE LA TIA CELEBRAN SU CUMPLEAÑOS CON UNA FIESTA LLENA DE HUMOR Y ACOMPAÑADOS DE SU CREADOR IBÁÑEZ

Eva Amaral le cantó el Cumpleaños Feliz y confesó que fue al colegio sabiendo leer gracias a sus historietas, a Sergi Arola le gustaría descubrirles los secretos de la buena mesa y Sara Baras les acompañaría con gusto en un zapateao. Todos ellos y muchos más aplaudieron al dibujante Francisco Ibáñez, creador, entre otros personajes, de Mortadelo y Filemón, en una fiesta cargada de humor en la que se brindó por el 50° aniversario del nacimiento de estos pintorescos agentes secretos.

Fue uno de los actos más emotivos que Ediciones B, división editorial del Grupo Zeta, ha organizado con motivo del medio siglo de estas viñetas e historietas que han animado la vida de varias generaciones de españoles. Los reyes Juan Carlos y Sofía, y el prestigioso cocinero Ferran Adrià se unieron al festejo enviando sendos mensajes de cariño. En la discoteca Pachá de Madrid se reunieron los artistas mencionados y otros dibujantes que dijeron sentirse deudores de Ibáñez, como Gallego y Rey y Ricardo, en un festejo presentado por el dúo Gomaespuma.

La plana mayor del Grupo Zeta, entre ellos su presidente Francisco Matosas; el vicepresidente ejecutivo, Antonio Asensio Mosbah, y el director editorial y de comunicación, Miguel Ángel Liso, rieron con ganas las ocurrencias de los humoristas, que no pudieron sustraerse a la actualidad, incluida la reciente separación de los duques de Lugo.

Ricardo Artola, director editorial de Ediciones B, elogió que el barcelonés Ibáñez "haya sobrevivido al éxito sin perder el humor". Y el dibujante estaba feliz. "En el fondo, les adoro", dijo, tras recordar que los agentes de la TIA le han acompañado desde 1957.

La traca final del aniversario tendrá lugar en enero cuando se estrene la segunda película de Mortadelo y Filemón -con Edu Soto y Pepe Viyuela-, cuyo director, Miguel Bardem, presentó unos minutos del metraje.



De izda a dcha.: Miguel Bardem, director de la segunda película de Mortadelo y Filemón; Juan Luis Cano, del dúo Gomaespuma; el dibujante Ricardo, Julio Rey, del equipo de humoristas gráficos Gallego & Rey; Ricardo Artola, director editorial de Ediciones B; la cantante Eva Amaral, Francisco Ibáñez, José María Gallego, del equipo de humoristas gráficos Gallego & Rey; el cocinero Sergi Arola, la bailaora Sara Baras y Guillermo Fesser, del dúo Gomaespuma.



Francisco Ibáñez, durante el acto, con el presidente del Grupo Zeta, Francisco Matosas, y el vicepresidente ejecutivo, Antonio Asensio Mosbah.

Retro xtreme

Nº12
DICIEMBRE 2007

100% AÑEJO - 0% NOVEDADES

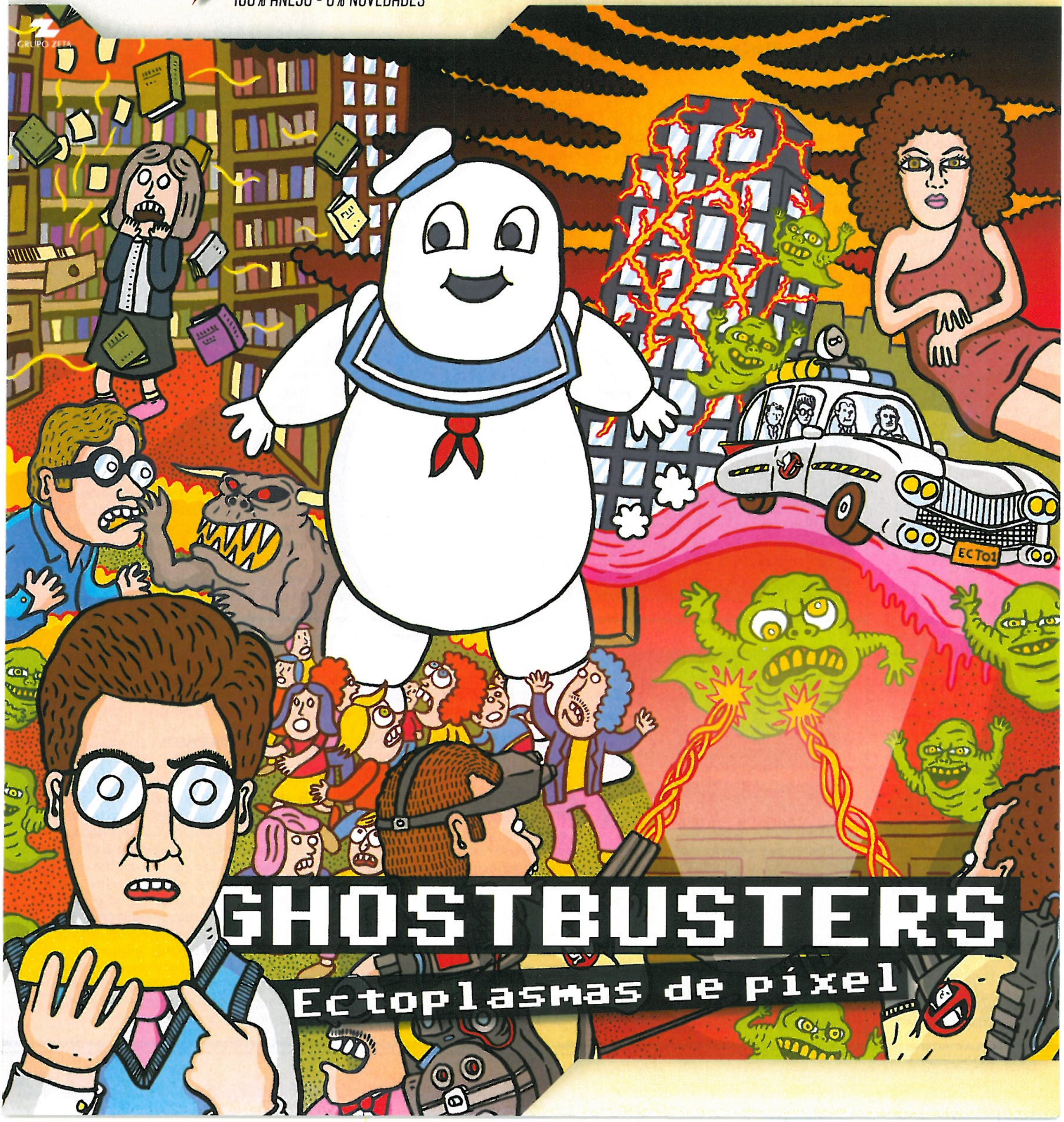
GRUPO ZETA

MEGADRIVE PORTATIL

MANIC MINER

SPY HUNTER

SOKONUKE



GHOSTBUSTERS

Ectoplasmas de píxel

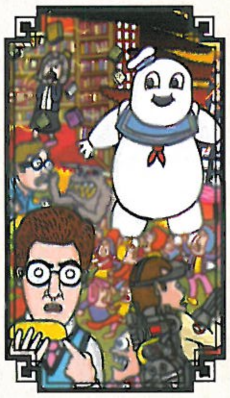
Retro xtreme NOTICIAS DEL SIGLO PASADO

LAS COSAS, COMO HAN SIDO

_JOHN TONES

Recuerdo perfectamente *Ghostbusters*, la primera película que vi en un cine, como un amasijo de emociones fuertes que me mantuvo agarrado a la butaca a base de subidones de adrenalina. Y recuerdo *Ghostbusters*, el primer videojuego que tuve en mi **C64**, con una mezcla de extrañeza y fascinación, agarrado a un diccionario de inglés y reinterpretando lo que había visto en el cine. Revisados ambos para este especial, me alegra comprobar que la nostalgia no me ha nublado el entendimiento: siguen siendo una de las mejores películas de la historia y uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos. Así sí que da gusto ser fan.

_ILUSTRACIÓN POR
JORGE PARRAS



INMORTALIDAD

Mega Drive vuelve de la tumba otra vez



Hace poco me sorprendía en un foro al leerle a un zagal que la generación de consolas actual (**Wii**, **Playstation 3** y **Xbox 360**) es la «*tercera generación*» de consolas. Ante tal afirmación, cualquier buen aficionado a los videojuegos se quedaría de piedra, y así me quedé yo. Por increíble que parezca, hay toda una generación de jugadores (ya hubo quien la bautizó como **Generación Playstation**) que no muestra el más mínimo interés por el pasado del medio, y es por esa razón por la que ideas como la de **Tec Toy** nos parecen tan positivas como cualquier recopilatorio de clásicos arcade para la portátil de turno. Aunque el mentado borrego lo ignorase, antes de **Playstation**, cuando **Sony** no era nada en este mundillo, el pastel se lo repartían entre **Sega** y **Nintendo**, con **Mega-Drive** y **Super Nintendo** respectivamente: la gloriosa era de los 16 bits. De las dos, la que parece resistirse a quedar en el olvido es la consola de **Sega**, que ya en su día conoció no pocas recreaciones bizarras que darían para todo un artículo absurdo sobre especificaciones de *hardware*. En España vimos cosas como **MegaDrive II** o **Nomad**, pero hubo más, muchas más versiones de la consola.

Ahora regresa -solo en Brasil- en forma de portátil con veinte juegos integrados de la mano de **Tec Toy**, la misma compañía que se encargó de distribuir la **MegaDrive** en Brasil en 1990 y que aún hoy día la sigue vendiendo y desarrollando juegos para ella (suya fue aquella extraña versión de *Duke Nukem 3D* de la que hablamos en el artículo dedicado al titán de **3D Realms**, por ejemplo). La selección de títulos, una veintena, es como poco curiosa, mezclando verdaderos clásicos con morralla, y sin dar la más mínima muestra de remordimientos: ***Alex Kidd in the Enchanted Castle, Alien Storm, Altered Beast, Arrow Flash, Columns III, Crack Down, Decap Attack, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Ecco the Dolphin, Ecco Jr., E-SWAT: Cyber Police City Under Siege, Flick, Gain Ground, Golden Axe, Jewel Master, Kid Chameleon, Ristar, Sonic and Knuckles, Shadow Dancer - The Secret of Shinobi***, y ***The Revenge of Shinobi***. A pesar de ser una idea peregrina para un mercado muy concreto, seguro que se convierte en un objeto muy preciado para los coleccionistas. **_Chaiko**



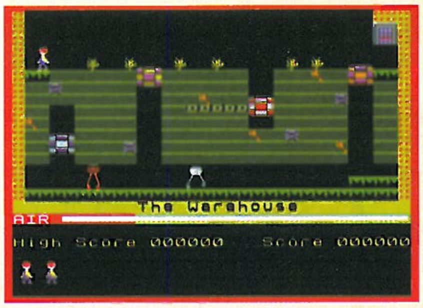


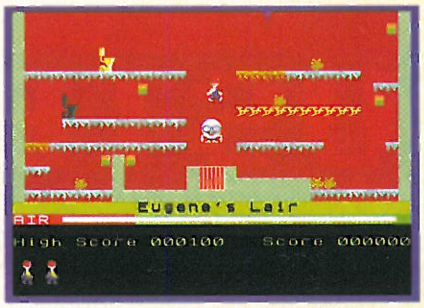


REMAKE DEL MES

MANIC MINER

http://www.xmixdrix.com/manicminer/





Matthew Smith es uno de esos personajes míticos que con su imaginación dieron forma al medio que tanto amamos. Su leyenda es bien conocida: siendo apenas un adolescente aprendió a programar de forma autodidacta, y pronto se sumergió en la creación de juegos. Ya con un contrato bajo el brazo y tras algún que otro juego sin importancia, **Matthew Smith** desarrolló y programó *Manic Miner* en apenas seis semanas, y se convirtió en el gran éxito de *1983* para ordenadores de 8 bits. Un año después lanzó una secuela, *Jet Set Willy*, igualmente exitosa... y después, tras una serie de fracasos, desapareció de la industria, a pesar de que lleve tiempo hablándose de su regreso. Con *Manic Miner* consiguió crear un juego con un aspecto realmente profesional desde el punto de vista del diseño, con una jugabilidad intachable, y marcó también algún que otro hito técnico para la época (¡música durante el juego en un **Spectrum**!). El *remake* que hoy nos ocupa es una recreación fiel de un juego imprescindible en la historia del videojuego, tomando como base el original para **Spectrum**, y contando como única diferencia con una resolución triplicada respecto a los 256x192 originales. La parte irónica del asunto es que el *remake* ha tardado en desarrollarse cinco años. **_Chaiko**

REGALAMOS

10 JUEGOS DE WII + 10 JUEGOS DE NINTENDO DS



ELECTRONIC ARTS Y SUPERJUEGOS XTREME TE INVITAN A CONOCER LOS DIVERTIDOS MINIJUEGOS DE EA PLAYGROUND. PARA PARTICIPAR ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 31 DE DICIEMBRE DE 2007 Y OPTARÁS A UNO DE LOS 10 LOTES DE 1 EA PLAYGROUND PARA WII + 1 EA PLAYGROUND PARA NINTENDO DS.

¿Cuántos jugadores simultáneos admite el juego?

A) 4 B) 2.5 C) 12

3+ Wii NINTENDO DS PLAYGROUND EA

CONCURSO PLAYGROUND

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra easj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: easj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 31 de diciembre de 2007.



_JOHN TONES

GHOSTBUSTERS

HUBO UN TIEMPO EN EL QUE «ADAPTACIÓN DE PELÍCULA AL VIDEOJUEGO» NO NECESARIAMENTE LLEVABA LÁGRIMAS IMPLÍCITAS

Entendámonos: siempre ha habido adaptaciones perezosas. A un ejemplo clásico me remito, el *E.T. The Extraterrestrial* de **Atari**, de 1982, un fracaso de crítica y públlico monumental que tuvo las consecuencias que todos conocemos: dar el pistoletazo de salida hacia la infausta crisis del sector de 1983, y ahí estaríamos si no fuera por la **NES**. De hecho, la sobreproducción de adaptaciones ridículamente infieles a películas de éxito (y decididamente innecesarias: el videojuego de *Porky's* también para **Atari** encabeza orgulloso mi Top 5 de Adaptaciones Que Nadie Pidió) fue una de las señales del famoso *crash*. Cuando llegaron los ordenadores de 8 bits, **Ocean** se ganó una merecida fama como desvergonzada productora de adaptaciones sin sentido. Un poco la sensación que se tiene ahora, así en términos generales: que rara es la película de éxito masivo que no lleva de la mano un juego insufrible. Otra cosa es que ahora todos los juegos copien películas de éxito... de hace cinco años. Pero no divaguemos.

La cuestión es que ***Ghostbusters***, programado originariamente para **Commodore 64** y pronto convertido a otros sistemas de la época, es una adaptación modélica: capta el espíritu de la película de **Ivan Reitman** de 1984 y reutiliza sus elementos más reconocibles para crear un videojuego que, por una parte, rinde pleitesía a su modelo y, por otro, expande sus propuestas. Veamos cómo

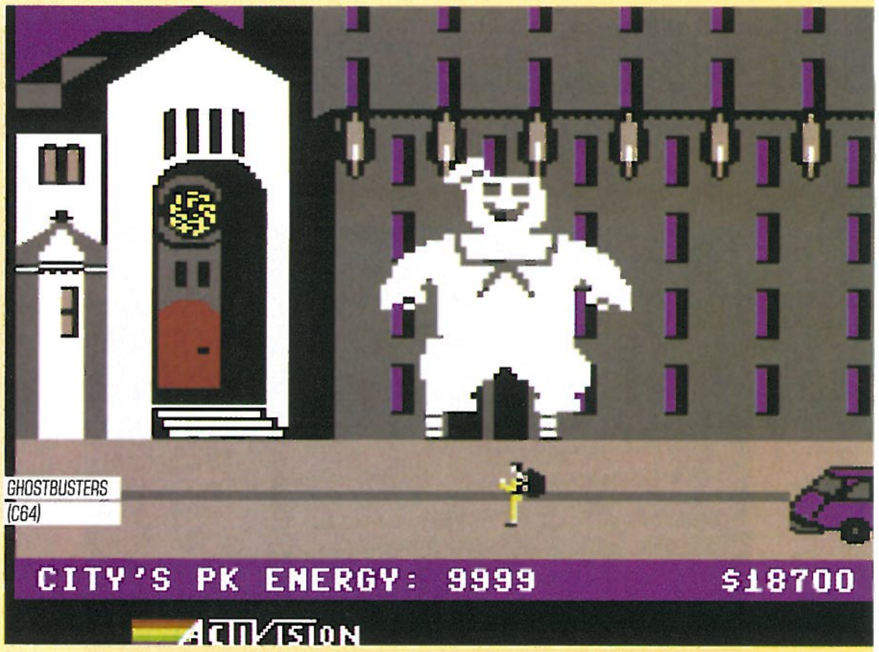
El alegre franquiciado

Ghostbusters, el videojuego, y como tantos otros videojuegos inspirados en películas de la época (lo cual explica muchas cosas) se programó en un tiempo récord: en apenas seis semanas estaba listo, cuando usualmente la creación de un juego potente y publicitado de este tipo llevaba nueve meses de trabajo. El truco para lograrlo: **David Crane**, programador del juego y autor de clásicos como *Pitfall* y la maravillosa rareza pre-Sims *Little Computer People*, tenía empezado un juego llamado



GHOSTBUSTERS (C64)

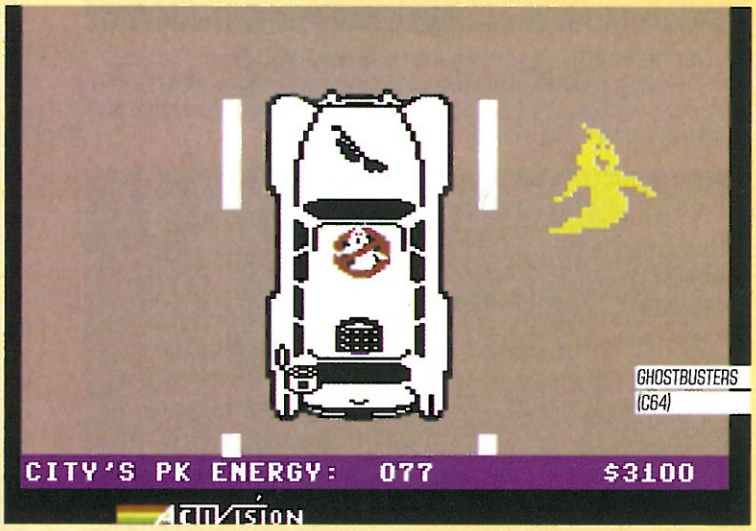
SING-A-LONG No, no es vagancia a la hora de capturar. Es que el mimo con el que fue programado el videojuego de Ghostbusters se percibe en cuestiones como esta: el precisop karaoke que acompañaba a la versión SID del éxito de Ray Parker Jr. en la pantalla de presentación. Claro, que para poder hacer esto y que quede pintón, hay que tener una canción como la de Ray Parker Jr.



GHOSTBUSTERS (C64)



GHOSTBUSTERS (C64)



GHOSTBUSTERS (C64)

Car Wars, en el que los coches disponibles para carreras se podrían customizar con armamento pesado. De ahí salió la idea de las secciones de conducción que en ***Ghostbusters*** servían de intermedio entre caza y caza. Así pues, esta prolongación de la temática de la película (rara vez se ve el coche de *Los Cazafantasmas* en movimiento durante el metraje, y desde luego y por desgracia, no protagonizando secuencias de acción) fue en parte casual, y en parte necesidad de reciclar material ya programado para ahorrar tiempo.

Así, surgió de forma natural la estructura del juego: secciones de conducción con toques arcade que ligaban la caza de espíritus, progresivamente más complicados de atrapar, y que proporcionaban más dinero según avanzaba el juego. Es decir: un simulador financiero. ***Ghostbusters***, el videojuego, hacía hincapié en uno de los detalles del guión de la película que la convirtieron en una comedia única: la condición de Los Cazafantasmas de negocio autofinanciado, pelín caradura, y construido como quien dice con elementos de derribo (el Ecto-1 es un coche funerario repintado, el local de trabajo es un cuartel de bomberos abandonado, el armamento es altamente inestable debido a la pobreza de medios con la que cuenta el equipo).

Todo eso está en el juego de **Crane** para **Activision**: el jugador arranca con una cantidad limitada de dinero que debe invertir en el equipo que le acompañará en su aventura: un coche (**Crane** fue lo suficientemente sabio como para permitir que en la primera partida, por muy mal que distribuyera las finanzas, el jugador pudiera adquirir el mítico Ecto-1), trampas y todo tipo de artilugios. Si vence a Zuul y su ejército de espíritus, recibe dinero y un código con el que empezar, en una futura partida, con mayor liquidez.

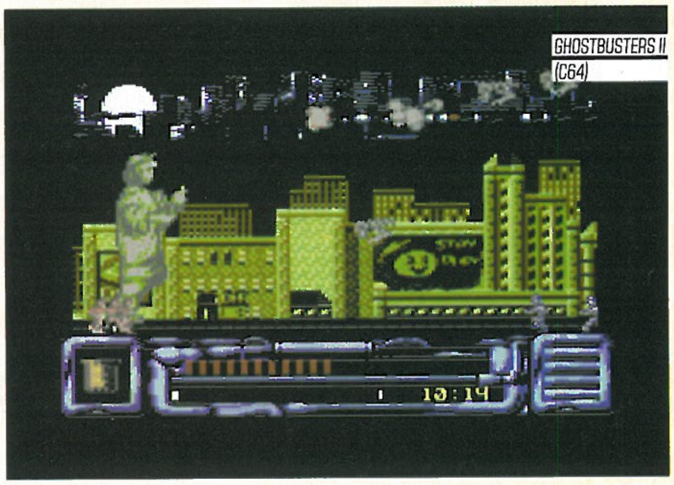
El equipo de Cazafantasmas va persiguiendo, casa a casa de la ciudad, a pequeños slimers. Cada casa es distinta, cada caza también. Esta original propuesta fue adornada con un despliegue gráfico de un colorido espectacular: **Activision** abandonó con juegos como ***Ghostbusters*** la generación de los *bedroom coders*, y los videojuegos comenzaron a ser cuestión de equipos. En este caso, conviene recordar a la diseñadora **Hilary Mills**, al músico **Russell Lieblich** y al equipo **Activision East Coast Team**, que se encargaron de la memorable intro del juego, en la que un karaoke permite cantar la letra de la celebérrima canción de **Ray Parker Jr.**, recreada para la ocasión con el quejumbroso chip SID del **C64**. Karaoke que, desde el principio, imbuye al jugador en un aire festivo que el juego no abandonará en ningún momento de cada partida: el SID exprimido para bramar «*He's slimed me!*» o diversas carcajadas y gritos, el diseño de los fantasmas abiertamente inspirados en el pasmado espectro del escudo y que los vehículos encuentran por la carretera, la posibilidad de disparar un alarido de «*Ghostbusters!*» en cualquier momento del karaoke...

Los esfuerzos y la velocidad de **Crane** y su equipo se vieron recompensados con unas ventas estratosféricas y una consiguiente cantidad de ports a otros sistemas. **Crane** no pudo participar en ninguno de ellos, pero su equipo se esforzó por incluir elementos extra en alguno de ellos. La versión de **Master System**, por ejemplo, tiene un final de frenético arcade de plataformas que prolonga la conclusión del original de **C64** y lo frivoliza considerablemente, proporcionando una idea bastante aproximada de lo que habría sido la adaptación de la película si se hubiera encargado ➲

SIMPATÍA GRÁFICA
Aún hoy, el diseño pixelado de personajes, edificios, fantasmas y vehículos del juego asombra por su expresividad y colorido. Todos los formatos heredan parte del buen gusto de la versión materna, pero la de C64 sigue llevándose la palma en lo que a perfecto pixelazo se refiere.

GHOSTBUSTERS DE DAVID CRANE MARCÓ UN ANTES Y UN DESPUÉS EN LAS ADAPTACIONES FÍLMICAS





PROTECT THE STATUE El muy ridículo final de Los Cazafantasmas II queda perfectamentamente replicado en esta versión jugable para echarse a temblar: un shoot'em-up protagonizado por la Estatua de la Libertad. El problema es que, en cierto sentido, era una transcripción muy fiel del peor momento del díptico fílmico.

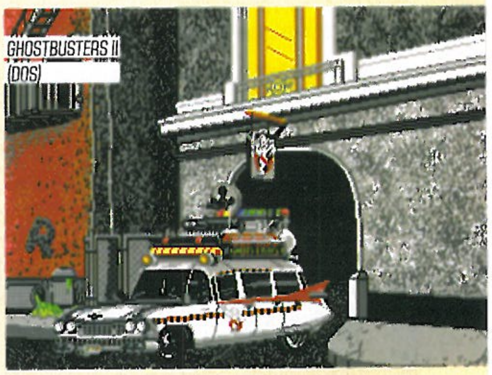


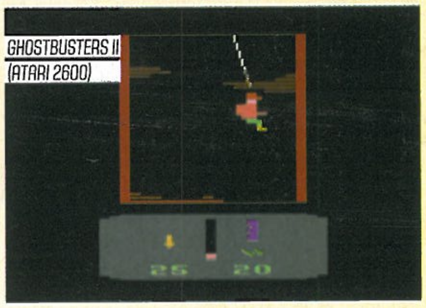
CARICATUREZAS La bella representación pixelada de tres de los cuatro protagonistas de la película es el punto fuerte de esta versión Megadrive, bastante libertina aunque oficial, de la película. Las tentaciones que evitó Crane las asume esta conversión que se cotiza alto o muy alto, según el usurero que la ponga en venta.

GHOSTBUSTERS: EL MOD DE DOOM_

Internet es un hervidero de productos no oficiales de Ghostbusters. La carencia de material licenciado (una proyectada serie de muñecos tuvo que cancelarse ante la negativa de Bill Murray a ceder su imagen) ha llevado a muchos fans a continuar el legado por su cuenta. Los fan-films Freddy Vs. Ghostbusters o Return of the Ghostbusters son un ejemplo, así como el mod para Doom 2 Ghostbusters, que convierte el infernal ambiente del juego en un espectáculo de luz y muñecos de golosina.







GHOSTBUSTERS II PARA TODOS A estas alturas, reírse de la potencia gráfica de Atari 2600 está muy feo, pero nosotros, todo por el humor. Aquí, en un momento en el que la consola ya no tenía nada que decir.

de ella alguien con menos gusto que **Crane**. La conversión a NES tiene un aspecto gráfico espeluznante (sólo superado por ese desierto de ingenio que es la de **Atari 2600**), pero en un final alternativo ridículamente desesperante hay que hacer subir al equipo de Cazafantasmas por 22 pisos del edificio para vencer a Gozer y Zuul.

Secuelas y variantes

La secuela fílmica recibió, como no, su correspondiente videojuego. De nuevo obra de **Activision**, recibida con fervor por los fans en un momento de incertidumbre en cuanto al futuro de los formatos de 8 bits, es un buen ejemplo de lo que hablábamos hace unas páginas: una adaptación tipo **Ocean** de una película de éxito, que se limita a hacer jugable determinados momentos del film.

El resultado es un juego irregular, muy bien acabado gráficamente, pero muy alejado de los originales logros del título de **David Crane**. Así, el jugador desciende a las alcantarillas de la ciudad, se enfrenta a un par de fantasmas de gángsters en el juzgado y defiende a la Estatua de la Libertad de unas cuantas hordas de espectros, en una aglomeración de estilos de juego más bien decadente. La versión de **NES**, una vez más diferente del resto, es popular por su dificultad extrema y por convertir el resto de las fases de las otras versiones en meros arcades de plataformas y conducción.

Recordemos también el rarísimo ***New Ghostbusters II*** para **NES**, de aspecto caricaturesco similar al ***Ghostbusters*** de **Mega Drive** que comentamos más adelante, pero perspectiva cenital. El jugador puede escoger a dos de entre nada menos que cinco cazafantasmas (los cuatro habituales y el contable del grupo, Louis Tully) en grupos de dos. Uno de ellos dispara y paraliza a los fantasmas, y otro, controlado por la máquina, los captura. Curioso método de juego para un título que mejoró en la bellísima y pixeladota versión **Game Boy**.

Dejando de lado el videojuego de *Ghostbusters* original, sin duda es la adaptación de las dos películas para **Mega Drive** de 1990, completamente ajena a la creación de **David Crane**, la que merece mayor atención. Se trata de un arcade de plataformas de desarrollo convencional, pero protagonizado por caricaturas pixeladas de los tres Cazafantasmas principales. Usando el rifle de protones como si se tratara de una ametralladora, Venkman, Ray y Spengler se van enfrentando a deliciosas rendiciones bidimensionales tanto de fantasmas ya conocidos como Slimer o el Muñeco de los

EN MD, IMPECABLE ACABADO GRÁFICO Y LOCO DESARROLLO

EL FANATISMO ES LO QUE TIENE_

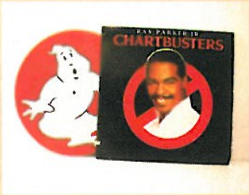
En Xtreme, cuando nos entregamos a algo, nos entregamos a fondo. Si somos fans de Los Cazafantasmas, lo somos hasta las últimas consecuencias, y por eso os traemos hasta aquí, para vuestro solaz y disfrute, algunas de las joyas ocultas que habitan en las guaridas de los redactores con menos vida propia de la redacción de la revista. No lo intentéis en casa.



ECTO-1. Procedente de la serie de animación Extreme Ghostbusters, lo tiene todo: mil ruiditos, una trampa para fantasmas con juego de muelles y un muñeco incluido en el pack.



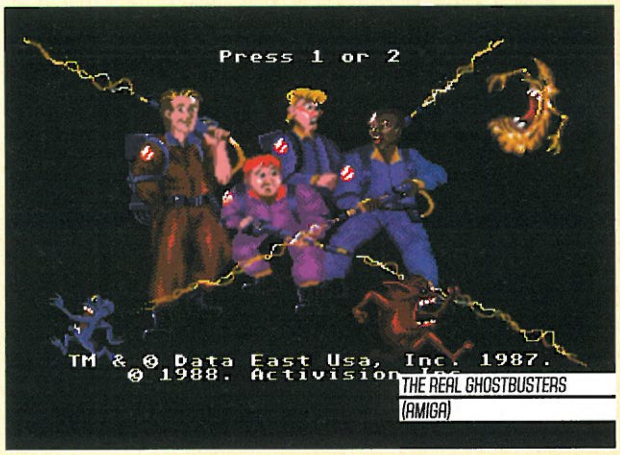
FUSIL DE PROTONES Comprado por una miseria en E-Bay, este rifle de juguete dispara inofensivos protoncitos de corcho amarillo. Nos ha alegrado el cierre, el pobre.



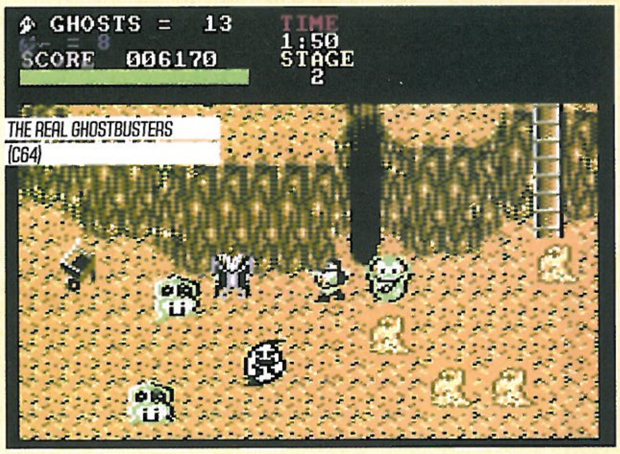
PICTURE DISC TREMENDO. Ignoramos de quién fue la idea de editar un picture disc con la banda sonora en la que sale el fantasma del escudo... sin escudo. Pero gracias.



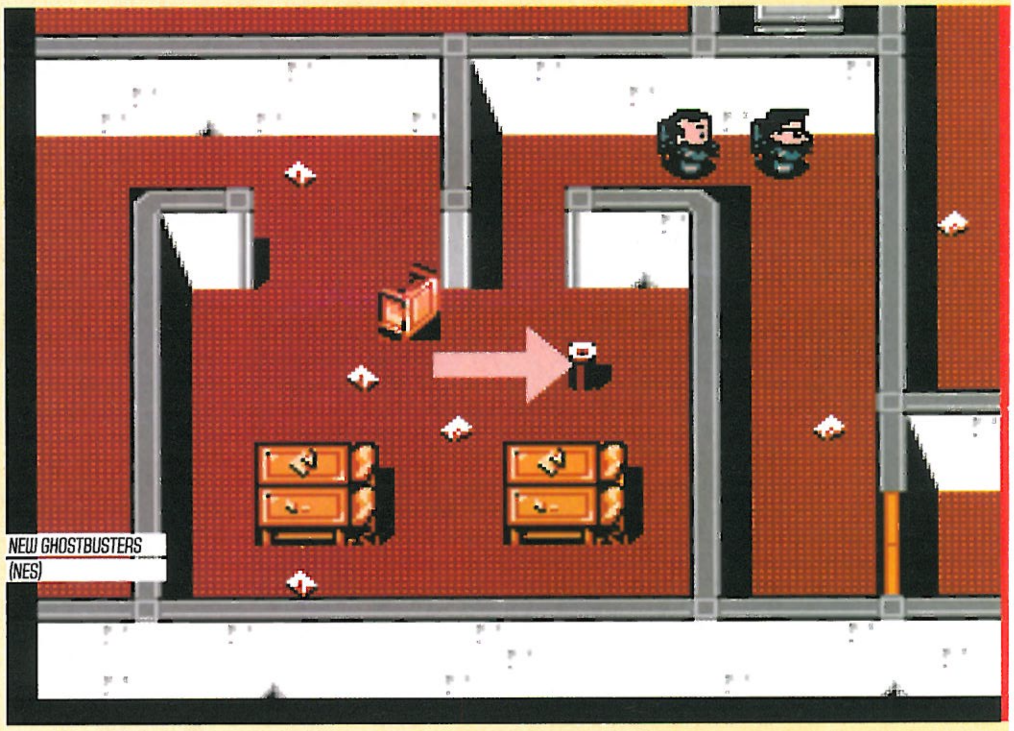
SLIMER DE COÑA CANTARÍN. Con cierto aire a una novia que tuvo Nemesis, este enorme Slimer animatrónico canta y baila la banda sonora de la película a la mínima.



THE REAL GHOSTBUSTERS (AMIGA)



THE REAL GHOSTBUSTERS (C64)



NEW GHOSTBUSTERS (NES)

LAS SERIES DE ANIMACIÓN BASADAS EN GHOSTBUSTERS REVITALIZARON EL INTERÉS EN LA FRANQUICIA Y SUSCITARON OPINIONES VARIAS

Marshmallows (todo un *final boss*) como de nuevos espectros. El armamento puede ser mejorado al estilo de tantos arcades 2D de la época, pero a pesar de dar cierta importancia de la parte financiera, no deja de ser un notable arcade de desarrollo lineal y con un estupendo trabajo gráfico.

Cazafantasmas de verdad

The Real Ghostbusters (1986-1991) y su secuela *Extreme Ghostbusters* (1997, ya he hecho este chiste en este mismo número, pero... ¡gran nombre!) fueron dos series televisivas de animación basadas en ambas películas. De calidad técnica y artística muy discreta, sirvieron no obstante para presentar a los personajes clásicos a una nueva generación de espectadores y para saciar la sed de novedades de los fans de las películas. Ambas series, a pesar de sus libertades (Slimer se convierte en un fantasma bondadoso que ayuda a los Cazafantasmas: aquí recibió el bello nombre de Moquete en español y el aún más bello de Babetes en las emisiones en televisiones autonómicas catalanas), reciclan con gusto la mitología de los films, y es habitual encontrarse con apariciones especiales de fantasmas y secundarios procedentes de las encarnaciones cinematográficas del grupo. Por no hablar de que los sabios guionistas llegan a enfrentar a los cazadores al mismísimo Cthulhu.

Una vez más, el éxito de la primera serie llevó a la producción de algunos juegos. El primero de ellos, un arcade de 1987 programado por **Data East** con mecánica de *Gauntlet*, apariciones especiales de Slimer y la fauna habitual de la serie, y poco más. Las conversiones domésticas fueron desastrosas. Más interesante fue un modesto e ignoto juego para **Game Boy**, *The Real Ghostbusters*, que puso énfasis en los *action-puzzles* ambientados en mazmorras repletas de espíritus.

Extreme Ghostbusters no tuvieron mucha más suerte: en **GBA** protagonizaron un arcade plataformero por parejas con interesantes efectos visuales y mucho colorido, pero vetusto *gameplay*. En **PSone** nada menos que un *shooter* sobre raíles llamado *Extreme Ghostbusters: The Ultimate Invasion* del que podemos destacar sus gráficos *cartoon* y poco, muy poco más.

Ghostbusters, la franquicia, ha recorrido un camino muy extraño. Para ser la película más taquillera de 1984 (por delante de *Indiana Jones y el Templo Maldito*) y la comedia más exitosa de todos los tiempos, no puede decirse que haya tenido demasiada suerte en sus diversas adaptaciones al videojuego. De un videojuego rotundo y perfecto pero peculiar a buenas muestras de cómo no adaptar una película. En cualquier caso, tenemos bien claro a quién vamos a llamar. Si se da el caso de tener que llamar a alguien.

TERROR · NO. 42 JULY · GAMES FROM THE CRYPT · 10¢

Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_CHAIKO (SOKONUKE)
_MR WINTERS (SPY HUNTER)

HOY ASOMBROSO PROGRAMA DOBLE

Sokonuke

EL LADO SÁDICO DE LOS PARTY GAMES DE ESTÉTICA CUTE TIENE SU MÁXIMO EXPONENTE EN ESTA EXTRAÑA RECREATIVA DE 1995. NO EXENTA DE CIERTO POSITIVISMO, SU PROPUESTA RESULTA EXTREMA PARA EL GÉNERO.







¡QUE MONADA! Nada en esta inocente pantalla de presentción hacía presagiar la sobredosis de violencia entre peluches de colorines.

El lenguaje de la violencia es universal, aunque en algunos lugares del mundo la digieren mejor que en otros. Especialmente la violencia disfrazada de diversión, que tiene su feudo en Japón, con programas televisivos en los que se maltrata a los concursantes buscando la risa del espectador, algo que en nuestro país provocaría ataques de nervios a más de una asociación de personajes ya de por sí histéricos. «Sadismo» es una palabra que define a la perfección la propuesta de ***Sokonuke***: el desarrollo normal de una partida cualquiera con ***Sokonuke Taisen Game*** (que podríamos traducir libremente como «Juego de guerra en el que todo vale») se basa en dos objetivos simultáneos: vencer al rival, por un lado, y salvar a nuestro compañero incapacitado, por otro. La cuestión es que para ganar al rival no basta con acumular más puntos que él, marcar más goles, o acertar más preguntas: hay que sabotear su actuación constantemente. Por otro lado, nuestro protagonista cuenta con un compañero en constante peligro de muerte, y es nuestra celeridad a la hora de anular al contrario y los sistemas que le acercan a una sierra mecánica o a una hoguera -mientras carga con una bomba- la que le salvará la vida.

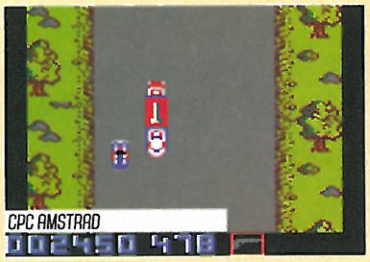
Sokonuke requiere de una atención extrema a todo lo que sucede en pantalla y unos nervios de acero para afrontar cada situación. Como *party game* que es, huelga decir que no tiene demasiada gracia jugar solo contra la CPU, y que donde el juego brilla realmente es contra un rival humano, que más que probablemente estará poniendo a prueba la resistencia de nuestros tímpanos a medida que le hacemos la vida imposible en cada una de las cinco pruebas, a cuál más rebuscada, que conforman el juego.

Llama la atención el hecho de que, a pesar de la propuesta ciertamente violenta del juego, su realización cuente con gráficos infantiloides con coloridos animalitos simpáticos y sonrientes como protagonistas. Al margen de las cinco pruebas, ***Sokonuke*** cuenta con cuatro fases de bonus (una variación del típico juego de golpear topos que surgen agujeros, con la diferencia de que el rival también te golpea a tí, derruir un muro a martillazos -pudiendo derribar también el del rival para robarle puntos-, una carrera de monos machacabotones, y explotar globos mientras noqueas al rival para que no haga lo mismo). Único en su género.



RECOMPENSA FINAL Sokonuke Taisen Game es rejugable, al margen de la diversión extrema que proporciona la humillación del rival por sus múltiples finales. Eso sí, en japonés.

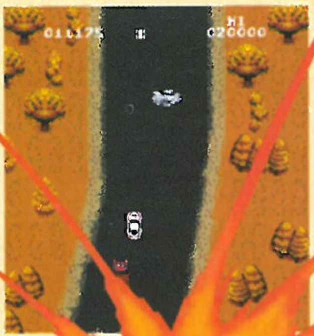

GBA (2001)

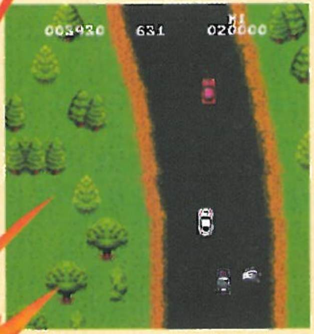

CPC AMSTRAD

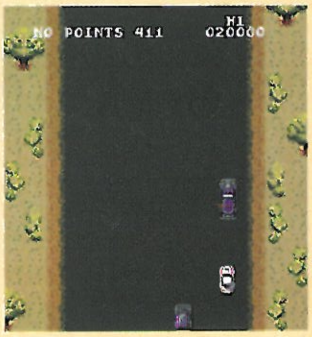

C 64


ZX SPECTRUM

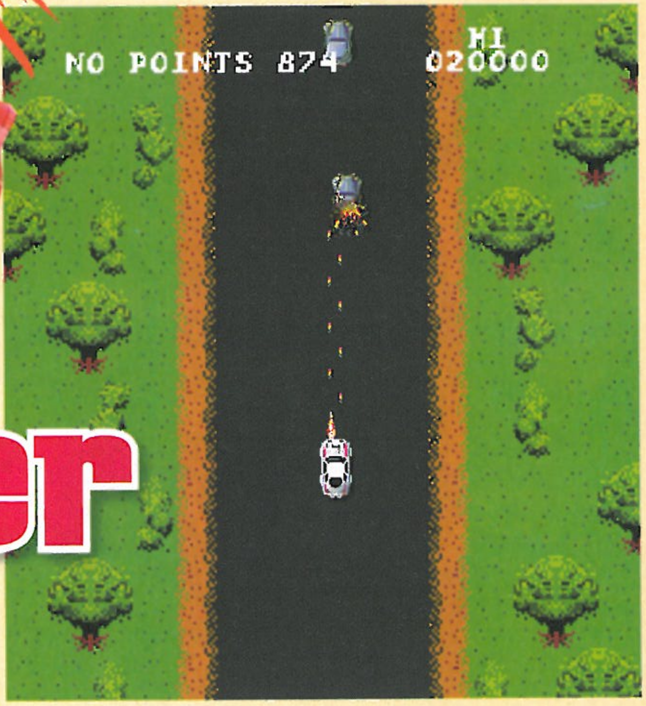








AMOR EN LA CARRETERA Respetar a los conductores civiles era indispensable tanto para puntuar (y así obtener vehículos adicionales) como para poder llamar, con recio palmetazo sobre el botón central del volante, al camión que nos aprovisionaría de nuevas armas: humo, aceite o misiles con los que derribar helicópteros. Además, el juego incluía pequeñas fases acuáticas, con idéntica estructura y enemigos como Doctor Torpedo.



Spy Hunter

SI LOS 80 FUERON UNA ÉPOCA DE EXCESOS, POCOS VIDEOJUEGOS EJEMPLIFICARÍAN TALES AÑOS COMO EL PRIMERO DE LOS SPY HUNTER, MÍTICA RECREATIVA LICENCIADA POR MIDWAY EN 1983

Concebido como un juego de conducción y acción rebosante de testosterona, ***Spy Hunter*** parecía construido sobre las bases mismas de la masculinidad más tópica y macarrónica: a bordo de un rugiente *muscle car*, un Interceptor G-6155 inspirado directamente en el Chevrolet Camaro Z-28 que el diseñador del juego (**George Gómez**) conducía entonces, el juego nos catapultaba hacia una auténtica orgía de furia al volante, de violencia automovilística que parecía deudora de *Mad Max*, de *Death Race 2000* y de cualquier escena de persecución de película de James Bond. Y es que el agente 007, macho alpha por excelencia, parecía la obvia inspiración de un juego que ofrecía al jugador una auténtica panoplia de armamento bizarro con la que acribillar, empitonar, misilear y machacar a cuanto hijo de mala madre se nos pusiera por delante. Y todo ello al son del mítico *Peter Gunn theme*, posiblemente la mejor música de persecución jamás compuesta, que sustituía al tema original de la BSO de James Bond que, por razones de presupuesto, no había podido licenciarse.

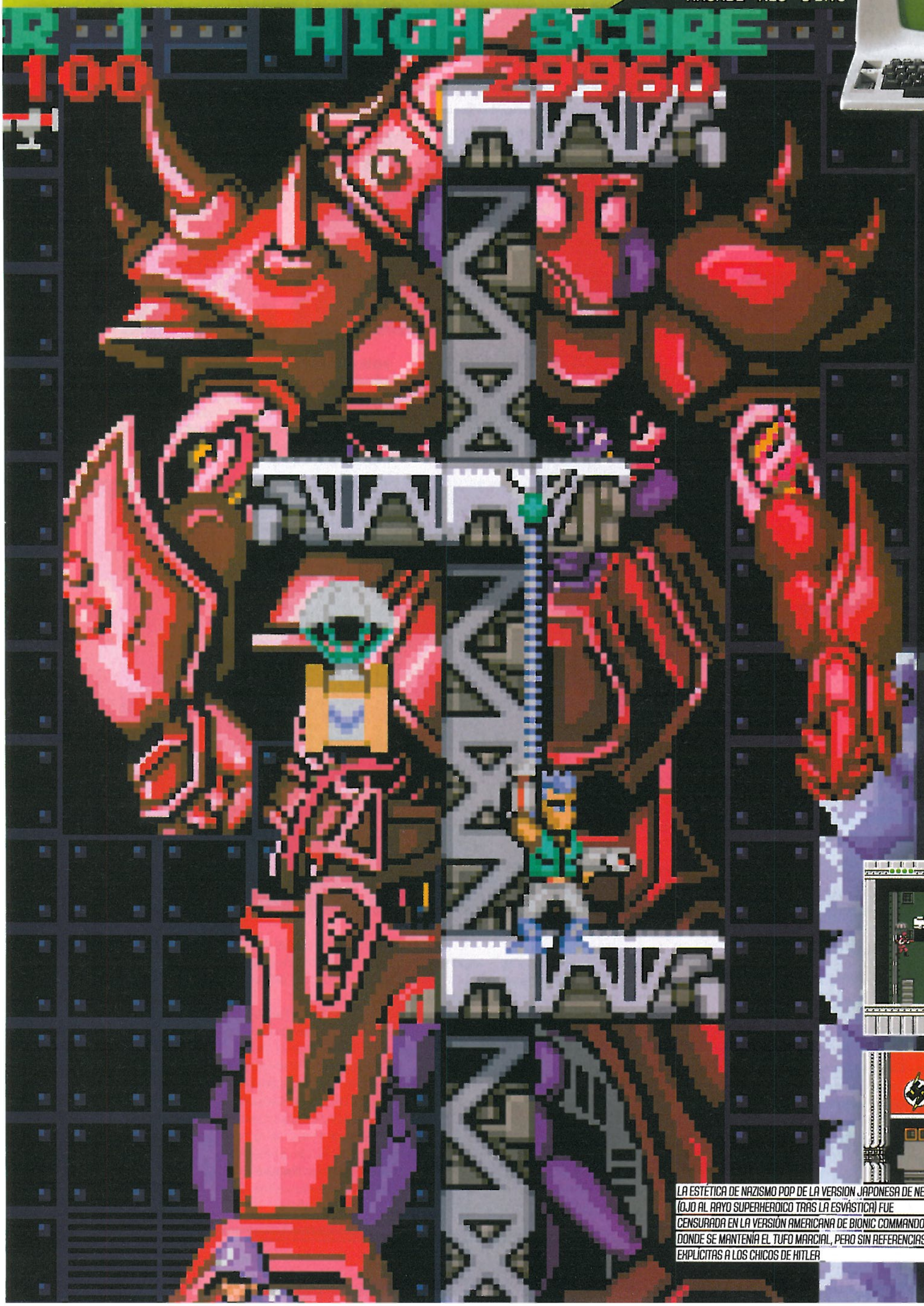
El juego se materializó en una recreativa que, en sus dos variantes (de pie y con asiento), parecía expresamente diseñada para que el jugador marcase un buen paquete. Frente a un volante simplemente acojonante, idéntico al del mismísimo *Coche Fantástico* (otro referente básico del juego) la máquina exigía un control exquisito, unos nervios de acero y un chulesco palillo en la boca: aquella palanca de cambios, que debía ser accionada en súbitos empellones cuasigenitales, era inmanejable para el bíceps del jugador novato... y del pringao en general.

La sombra de semejante glosa al falo rodante es alargada, y el éxito del original propició numerosos *remakes* y ports, destacando un sacrílego *Spy Hunter: Nowhere to run* (2006) en el que la idea original derivaba en un tibio gazpacho de conducción y acción en tercera persona, con el anónimo chulazo protagonista abandonando el santo coche (!!) y liándose a tiros. Un *remake* en eterno proceso de adaptación al cine, protagonizado por el testosterónico **Dwayne «The Rock» Johnson**, actor sin duda muy dotado para encabezar semejante mostrencada.

BAD MOTHERFUCKERS
Los enemigos pertenecían a la misteriosa organización NOSTRA, y tenían nombres tan flipantes como The Enforcer, The Road Lord o Switchblade («El Navajas»). Cada uno requería una táctica diferente: acribillamiento, empujón lateral, o misil antiaéreo.

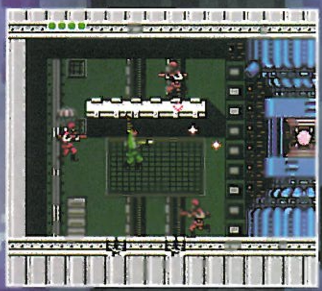
ARCADE + NES + 8 BITS





BIONIC COMMANDO

Claramente planteado en Occidente como secuela apócrifa del exitoso Commando de Capcom, este durísimo arcade lateral de plataformas fascinó al respetable en su día por su grotesca ambientación de futurismo desolado y por el brazo extensible del protagonista, que expandía los decorados en todas direcciones, no solo a derecha e izquierda. Su popularidad en EE.UU., en cualquier caso, procede de la espectacular versión NES, que en un estilo muy similar a la de Rygar, convirtió el líneal arcade original en un batiburrillo de estilos, con cambios de armas, fragmentos de videoaventura y hasta fases con perspectiva aérea al estilo Commando .





LA ESTÉTICA DE NAZISMO POP DE LA VERSIÓN JAPONESA DE NES (OJO AL RAYO SUPERHEROICO TRAS LA ESVÁSTICA) FUE CENSURADA EN LA VERSIÓN AMERICANA DE BIONIC COMMANDO, DONDE SE MANTENÍA EL TUFO MARCIAL, PERO SIN REFERENCIAS EXPLÍCITAS A LOS CHICOS DE HITLER

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**

DESCUENTO DE 5€

AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

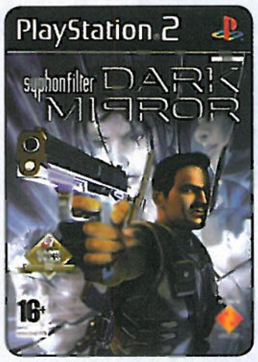
PS3



PVP RECOMENDADO 69,95 €

SÓLO PARA xtreme **64,95 €**

PS2



PVP RECOMENDADO 49,95 €

SÓLO PARA xtreme **44,95 €**

PSP



PVP RECOMENDADO 44,95 €

SÓLO PARA xtreme **39,95 €**

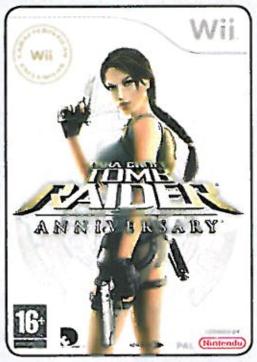
XBOX 360



PVP RECOMENDADO 64,95 €

SÓLO PARA xtreme **59,95 €**

WII



PVP RECOMENDADO 59,95 €

SÓLO PARA xtreme **54,95 €**

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

Juego	
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE	☐ AÑADIR AL PEDIDO
SYPHON FILTER DARK MIRROR	☐ AÑADIR AL PEDIDO
SONIC RIVALS 2	☐ AÑADIR AL PEDIDO
MASS EFFECT	☐ AÑADIR AL PEDIDO
TOMB RAIDER ANNIVERSARY	☐ AÑADIR AL PEDIDO

NOMBRE ______ APELLIDOS ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ CIUDAD ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

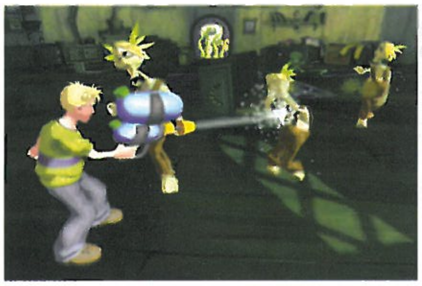
☐ **CONTRA REEMBOLSO URGENTE**
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2007

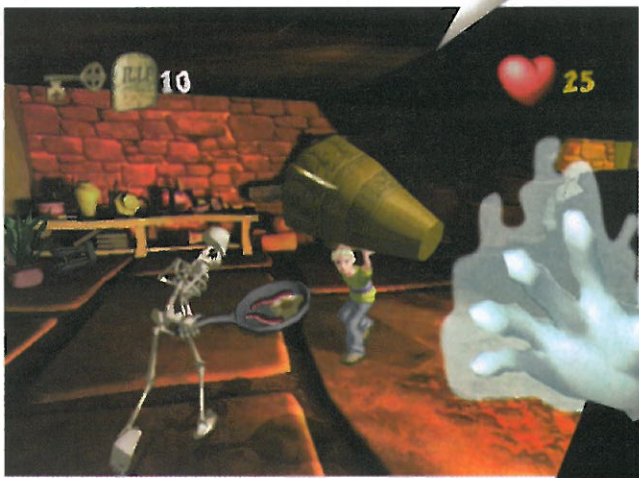
SUPERJUEGOS xtreme GAME CENTRO MAIL

TRY AGAIN

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR
CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS
Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_







LUCHA CONDICIONADA Someterse a las condiciones que marca cada habitación puede resultar duro en ocasiones, pero enfrentarse a unos diablos ardientes con un extintor de incendios es de sentido común.



NADA ES DEMASIADO VALIOSO Cooper no dudará en utilizar cualquier cosa como arma para llevar a cabo su rescate. Cualquier cosa.

XBOX

GRABBED BY THE GHOULIES

_CHAIKO



_PLATAFORMA
XBOX
_AÑO 2003
_COMPAÑÍA
MICROSOFT GAME STUDIOS
_DESARROLLADOR
RARE
_GÉNERO
MAMPORROS CON MIRAMIENTOS

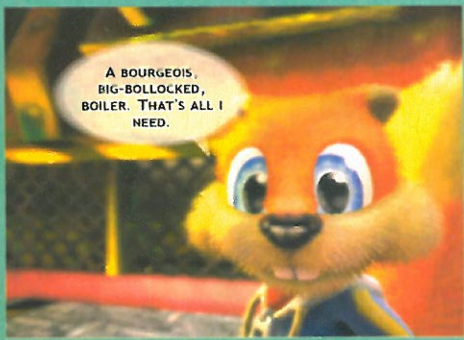
COMPAÑÍA ESTRELLA + CEL-SHADDING + ARGUMENTO SIMPLE + INGENTES DOSIS DE MAMPORROS = FRACASO COMERCIAL ABSOLUTO

Desde que existen las consolas y los intereses económicos que las acompañan han existido también las exclusivas, juegos a priori atractivos que podían hacer que el público se decantase por una consola y no otra. Y como consecuencia de ello, aparecieron los fichajes estrella, la conversión de empresas independientes en empresas directamente dependientes de la compañía fabricante de determinada consola. Y así **Microsoft** llegó con su recién nacida **Xbox** y una chequera en blanco firmada: se hizo con los servicios de **Bungie**, compró **Oddworld Innhabitants** (*Oddworld: Munch's Oddysee* iba a ser un juego de **PS2** hasta que **Microsoft** llegó con su maletín) y, en lo que fue el movimiento más sonado de todos, compró **Rare**. Hasta la fecha **Rare** se había labrado un camino intachable en el mundo de las consolas de **Nintendo**, tras su era gloriosa en los ordenadores de 8-Bits bajo el nombre de **Ultimate Play the Game**. Trabajando para **Nintendo** habían lanzado éxitos de la talla de la saga *Donkey Kong Country* o el espectacular *Killer Instinct*, revitalizando una **Super Nintendo** que parecía no ser capaz de dar más de sí. En **Nintendo 64** conjugaron juegos de serie media como *Blast Corps* con auténticos bombazos como *Diddy Kong Racing* (hay quien todavía suspira por una secuela para **Wii**), *Banjo-Kazooie*, *Conker's Bad Fur Day*, y el que seguramente sea el primer *first-person shooter* importante nacido exclusivamente en una consola: *Goldeneye*, seguido del no menos importante *Perfect Dark*. La alianza de **Rare** con **Nintendo** estaba destinada a continuar con **GameCube** como *second party* que era, pero es entonces cuando **Microsoft** llegó con su famoso maletín, consciente de estar a la caza y captura de una fábrica de éxitos (justo lo que necesitaban para vender su primera consola a un público reticente al cambio), y se hizo con los servicios de la compañía de **Tim** y **Chris Stamper**. Pronto se comenzó a especular con cuáles serían sus lanzamientos, títulos que **Rare** había empezado a desarrollar para **GameCube**: *Perfect Dark Zero*, *Kameo*... El tiempo pasaba y el público se impacientaba, y lo que **Rare** presentó a finales de 2003 como su primer producto para **Xbox** no era en absoluto lo que se esperaba: un sencillo juego de aspecto infantiloide llamado ***Grabbed by the Ghoulies***.

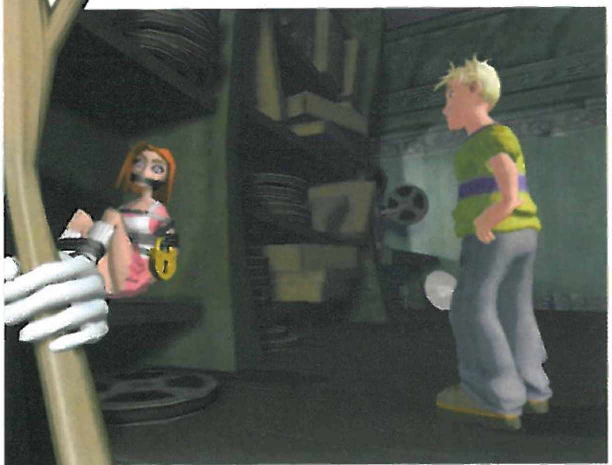
Curiosamente el concepto del juego se desarrolló a partir del título, sin material previo alguno, algo poco o nada habitual en la industria. Así ***Grabbed by the Ghoulies*** cuenta precisamente eso, la historia de un secuestro y su resolución: Cooper, el protagonista, debe adentrarse en un extraño lugar habitado por criaturas aún más extrañas con la misión de rescatar a la damisela en apuros de turno, en este caso su novia Amber, secuestrada por esas criaturas. El argumento es lo bastante cercano a los clásicos del *beat'em-up* como para evitar cualquier tipo de confusión respecto al

ALIANZA POCO PRODUCTIVA

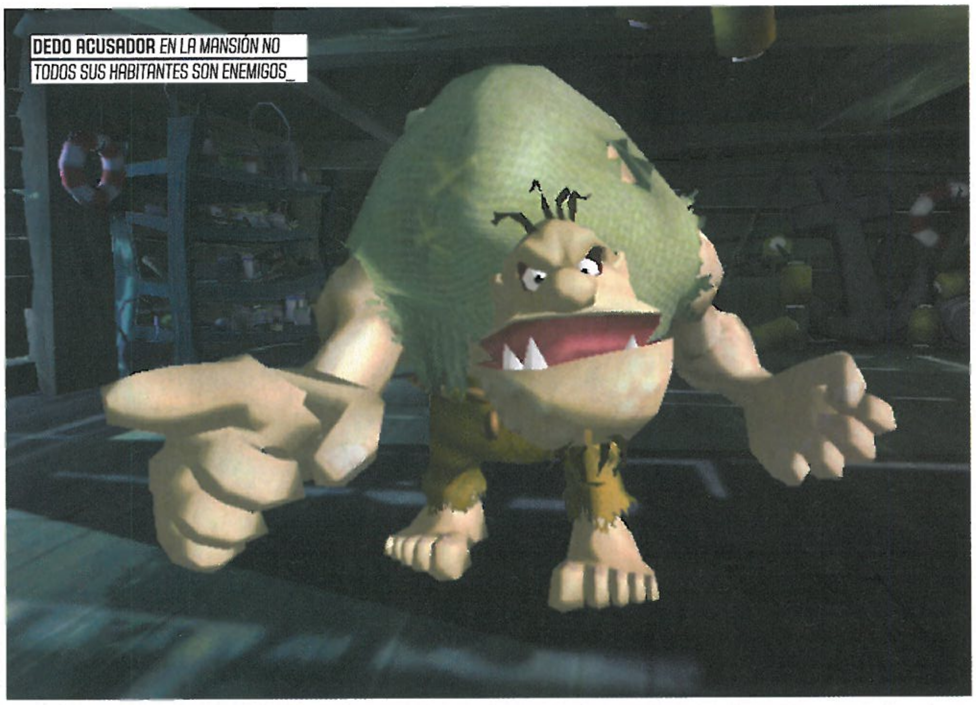
No se puede decir que la producción de Rare haya sido prolífica durante su aliación con **Microsoft**: en **Xbox** apenas llegó a producir dos juegos, siendo *Conker: Live & Reloaded* el segundo y último de ellos. Dicho juego era un remake de *Conker's Bad Fur Day* de **N64**, sin censura y algún que otro contenido extra, además de juego *on-line*. En **Xbox 360** Rare ha lanzado *Perfect Dark Zero* y *Kameo: Elements of Power*, además de un *remake* de *Jet Pac* para **XBLA** y dos juegos de *Viva Piñata*. Para el futuro se espera la tercera entrega de *Banjo-Kazooie*.







UN CLÁSICO "Rescata a la chica", un argumento del que difícilmente podríamos hartarnos, ejecutado a golpe de cel-shading y con La Parca rondando sobre nuestras cabezas_



DEDO ACUSADOR EN LA MANSIÓN NO TODOS SUS HABITANTES SON ENEMIGOS_



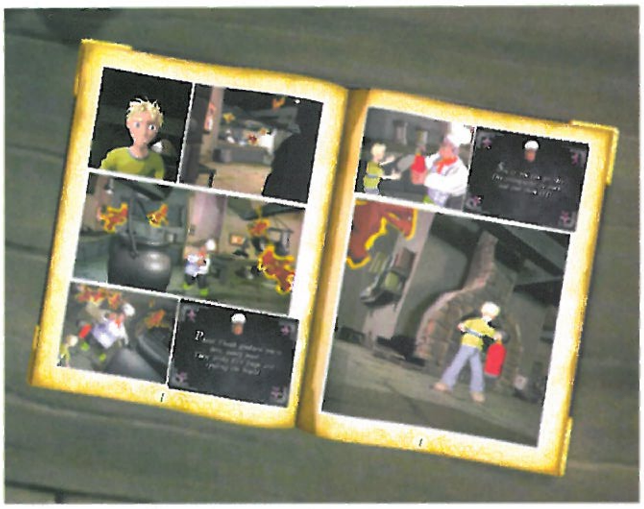




tipo de juego al que nos enfrentamos: en ***Grabbed by the Ghoulies*** hay que repartir estopa a diestro y siniestro hasta recuperar a la chica. Eso no significa que el juego esté exento de cierta profundidad: en cada habitación deberemos someternos a ciertas normas (eliminar sólo a cierto tipo de enemigos, pelear usando sólo armas...), y si nos las saltamos jamás saldremos de ahí con vida. A destacar la interactividad con los escenarios, haciendo posible encontrar *power-ups* y armas casi en cualquier sitio (¿qué tal una hamburguesa como arma?) aunque, a su vez, en vez de un *power-up* nos podemos encontrar con un enemigo o un ítem que nos perjudique, por lo que casi cada movimiento que hagamos nos depara una nueva sorpresa. El combate en sí es divertido una vez uno se hace con el particular sistema de control, algo distinto de lo habitual: stick izquierdo para mover al personaje, stick derecho para golpear, en lugar de utilizar alguno de los botones, y los gatillos se utilizan para controlar la cámara, el aspecto más flojo del juego y que en ocasiones pone en peligro la integridad física de **Cooper**.

El desarrollo argumental se basa en un estilo a base de viñetas y sentido del humor que sin duda echó para atrás al público más belicoso y amante de los cielos plúmbeos.

Lamentablemente las ventas del juego fueron tan pobres que la historia promete quedar inconclusa para siempre, siendo ***Grabbed by the Ghoulies*** el mayor fracaso comercial de **Rare** hasta la fecha. Injusto a todas luces, pues es entretenido y con una notable factura técnica. Probadlo.





EL BASURERO

La peor ponzoña de nuestras colecciones

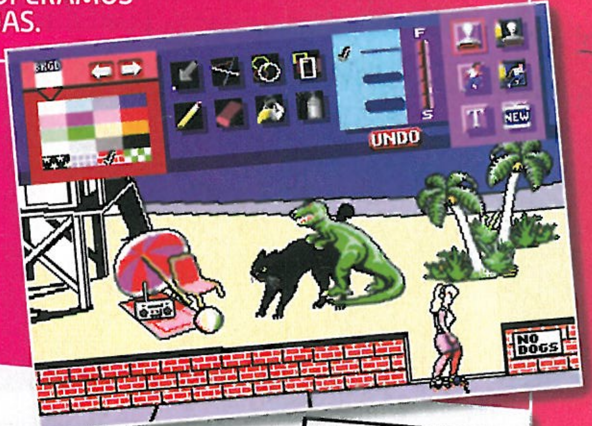
ART ALIVE

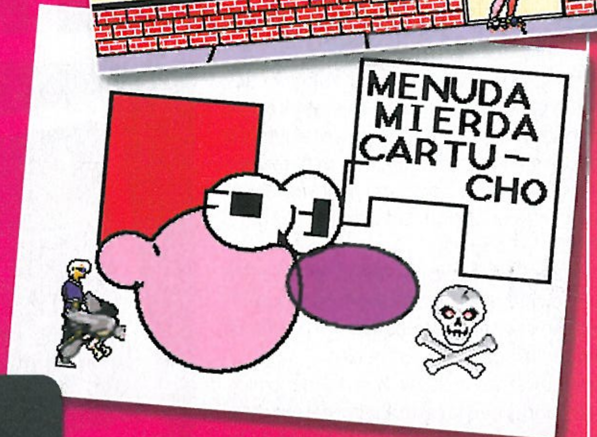
HOMENAJEANDO A NUESTRA EXTINTA Y LEGENDARIA HERMANA BASTARDA MEGASEGA, RECUPERAMOS UNA DE SUS SECCIONES MÁS CELEBRADAS.

Precisamente, ***Art Alive!*** fue el cartucho que protagonizó la única entrega de **El Basurero**, en el número final de **MegaSega**.

La elección de este «*programa de diseño gráfico*» no fue casual. Con él, el catálogo de **MegaDrive/Genesis** vivió sus momentos mas oscuros. Sólo a un ceporro integral se le ocurriría diseñar un programa para dibujar con MegaDrive utilizando como herramienta el pad de la consola. Al menos, el posterior ***Mario Paint*** de **SNES** incluía un ratón y la posibilidad de grabar tus dibujos en la memoria del cartucho. ***Art Alive!*** no lo necesitaba: en las instrucciones te dejaban bien clarito que si querías conservar tus obras de arte era preciso conectar tu **MD**... ¡a un vídeo!

Afortunadamente, con una paleta de 16 colores y un control digno de un gorila alcohólico, ninguno de los bodrios plásticos resultantes merecía ni el esfuerzo de encender el vídeo...sólo animaba a reventar la consola a patadas. Eso sí, existía la posibilidad de colorear escenarios pregrabados y añadirle personajes (***Sonic***, ***Toe Jam & Earl***) y animaciones. ¿Realmente hubo algún cretino que pagó por semejante basura? Si, yo. Y llevo 16 años arrepintiéndome...





GLOBAL
0,9

_GÉNERO **DISEÑO GRÁFICO PERIPATÉTICO**
_PAIS **ESTADOS UNIDOS**
_COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SEGA**

TOPS

xtreme

01 **SUPER MARIO GALAXY** (NINTENDO) WII
02 **CALL OF DUTY 4: MW** (ACTIVISION) PS3/XB360
03 **ASSASSIN'S CREED** (UBI SOFT) PS3/XBOX 360
04 **HALO 3** (MICROSOFT) XBOX 360
05 **THE ORANGE BOX** (ELECTRONIC ARTS) XBOX 360
06 **MASS EFFECT** (MICROSOFT) XBOX 360
07 **RATCHET & CLANK: AHD** (SONY C.E.) PS3
08 **UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE** (SONY C.E.) PS3
09 **NEED FOR SPEED: PRO STREET** (EA GAMES) PS3/XBOX 360
10 **ETERNAL SONATA** (NAMCO BANDAI) XBOX 360

GAME

PLAYSTATION 3

01 ASSASSIN'S CREED
02 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
03 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
04 WWE SMACKDOWN VS RAW 2008
05 JUICED 2: HOT IMPORT NIGHT

XBOX 360

01 ASSASSIN'S CREED
02 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
03 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
04 NARUTO: RISE OF A NINJA
05 WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

WII

01 SUPER MARIO GALAXY
02 METROID PRIME 3: CORRUPTION
03 WWE SMACKDOWN VS RAW 2008
04 BIG BRAIN ACADEMY
05 MARIO PARTY 8

PSP

01 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008
02 LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
03 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
04 FIFA 08
05 300: MARCH TO GLORY

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO SUPER PAPER MARIO

Daniel Sánchez Carmona (ALICANTE)
Luis M. Díaz Blanco (MADRID)
Marcos V. Tornera García (CASTELLÓN)
Regino Martínez Zorita (MÁLAGA)
Alfredo J. Fajardo López (ALBACETE)
Antonio Fco. Anaya Romero (MÁLAGA)
Francisco Lucena Gámez (MÁLAGA)
Raimundo Díaz Salgado (MADRID)
Juan C. Herráez Jiménez (VALENCIA)
José C. Castillo Pedraza (MÁLAGA)
Oscar Peiró Cabanilles (VALENCIA)
Juan A. Guzmán de la Torre (MÁLAGA)
María Álvarez Sánchez (MADRID)
Mª Concepción Feito Montero (MADRID)
Abraham Ortega Hernández (ALBACETE)

CONCURSO OVERLORD

José Mª. García Flecina (BARCELONA)
Antonio Villar Preto (VALENCIA)
Juan A. Castro Jiménez (ZARAGOZA)
Rubén Parreño Plaza (BARCELONA)
David Prieto Rodríguez (VIZCAYA)
Rafael Espejo Perálvarez (BARCELONA)
Carlos Escudero Encinas (MADRID)
Jesús Martínez De La Cruz (CASTELLÓN)
Adrián Álvarez Muñoz (MADRID)
Miguel C. Pérez Galíndez (VIZCAYA)
Nair Domingo Blanes (VALENCIA)
Ana Rosa Calle Calle (MADRID)
Daniel Casitas Montero (GERONA)
Miguel A. Fernández Vázquez (VIZCAYA)
Xavier Bienzobas Ardao (BARCELONA)
José L. Abad Calvo (VALENCIA)
Esther Gorriz Pejó (BARCELONA)
Mª Luisa García Sevillano (MADRID)
Rubén Arbelo López (LAS PALMAS)
Raúl Romero Batalla (MADRID)

CONCURSO HALO 3

GANADOR DE 1 CONSOLA + JUEGO:

MANUEL RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ (MADRID)

GANADORES DE 1 JUEGO:

ALEX TEJADA CÁNOVAS (VALENCIA)
ANDRÉS AROCA HUÉLAMO (MADRID)
GURINTZA ORTÚZAR CORTAZA (VIZCAYA)
RUBÉN CUELLAR BALLESTEROS (TOLEDO)
ALBERTO LÓPEZ ANADÓN (MADRID)


PlayStation®
Revista Oficial - España
¡NO TE LO PIERDAS!
CON EL NÚMERO DE ENERO, UNA FUNDA PARA TU PSP
PS3
PS2
PSP
SOLO
3'95 €
REVISTA + GUÍAS + FUNDA
¡EL 14 DE DICIEMBRE EN TU QUIOSCO!
PlayStation®2
PSP
PlayStation®Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
GRUPO ZETA
EXPO ZARAGOZA 2008


CRASH®
LUCHA DE
TITANES
¡RETA A LOS TITANES!
XBOX 360
PSP
PlayStation 2
Wii
NINTENDO DS
7+
www.pegi.info
www.crashofthetitans.com
SIERRA
RADICAL ENTERTAINMENT
SUPERVILLAIN STUDIOS
Envía Crash al 20100
para descargarte una demo
GRATIS del juego móvil.
¡Gana un Nokia N95!
Wii
XBOX 360
PlayStation 2
NINTENDO DS
PSP
GAME BOY ADVANCE